

Nº 29 - SEPTIEMBRE 1994 - 275 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
SUPER METROID
SUPER NINTENDO
SUPER STREET FIGHTER II
MEGA DRIVE
MORTAL KOMBAT II
SUPER NINTENDO
JUNGLE BOOK
SNES • MEGA DRIVE
ESPECIAL
CiD
REGALAMOS 25
CARTUCHOS DE
ESTE GRAN JUEGO
Nintendo
StuntRace
FX
PISA
EL ACELERADOR
8 420565 037006
00029



GAME GEAR

Unitros

GAME GEAR

GAME

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de
4.096 colores en su exclusiva pantalla
retroiluminada, o las que te dejan
a verlas venir con un triste tono.
La que te atrapa con la nítida
y espectacular acción de sus más
de 200 juegos o las que te obligan
a atrapar al vuelo cada movimiento.
La que puedes convertir en tu T.V. privada,
o las que te privan de cualquier extra.
La que suena de lujo con 4 canales en
estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.
Ante la duda, no te la juegues.
¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.





GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Redacción: José Luis del Carpio (Jefe de sección), Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Javier Bautista, Fernando Martín, Raúl Montón, Oscar López (maquetación) y Vicente González (fotografía)
Edición: Juan José Martín Sanz
Maquetación: Belén Diez España, Santiago Lorenzo Crespo y Magdalena González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12, 1º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yañez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

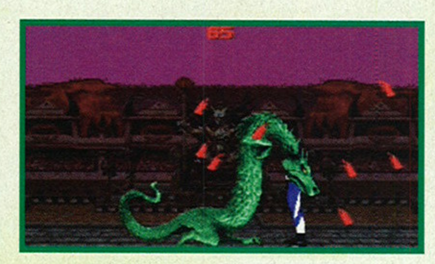
PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo 26, 4ª. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

LOS SUMARIO Super juegos DEL MES



Este cartucho para Super Nintendo sobresale por su impresionante mapeado. Sus 24 megas le convierten en uno de los grandes lanzamientos para el presente año de la compañía japonesa. Un título que va a volar muy alto en las consolas de 16 bits de Nintendo.



El mes pasado ya os ofrecimos una gran preview de este juego con 32 megas. Pero, en este número os damos la información más exhaustiva del nuevo lanzamiento de Acclaim. Si quieres saber todo de MORTAL KOMBAT II, ésta es indudablemente tu oportunidad.

Tras STAR WING, aparece el segundo título que incorpora el chip Super FX. STUNT RACE FX supera a todo lo visto hasta ahora en arcades de conducción. Esta carrera espera el pistoletazo de salida.





Capcom regresa con un sensacional juego de 24 megas ambientado en la lucha americana. La elevada variedad de movimientos y las animaciones os permitirán disfrutar con el wrestling. El espectáculo comienza.



La compañía Core vuelve a dar en el clavo. Tras el éxito obtenido con el lanzamiento de THUNDERHAWK, repite en Mega CD con un nuevo título que constituye todo un prodigio de técnica. BATTLECORPS vuelve a poner de manifiesto las grandes posibilidades del soporte de Sega.



Resulta verdaderamente increíble que cuatro megas puedan dar tanto de sí. Sin embargo, este DONKEY KONG incluye cien fases en un cartucho que es simplemente extraordinario. Además, el periférico Super Game Boy otorga a este juego un colorido inigualable. Nintendo ha vuelto a crear un nuevo éxito para su portátil.

PISANDO FUERTE

Este mes de Septiembre constituye siempre una odisea para la mayoría de los mortales. Tras unas largas y merecidas vacaciones, estas fechas suponen un rencuentro con la actividad cotidiana. Sin embargo, este no es un motivo suficiente para el desánimo. Por esto, **SUPER JUEGOS** llega con más fuerza que nunca. Como aperitivo, os ofrecemos una completa preview sobre STUNT RACE FX, uno de los mejores arcades de conducción de todos los tiempos que también incorpora el chip Super FX. Pero, además, os mostramos de un modo exhaustivo todos los secretos de esa maravilla llamada MORTAL KOMBAT II. Sin duda, el lanzamiento de Acclaim va a provocar oleadas de admiración y de polémicas. Tiempo al tiempo. Por último, SUPER METROID completa una terna de títulos sobresalientes. Por cierto, en el mes de Octubre podréis adquirir la nueva revista **SUPER JUEGOS**, que viene dispuesta a arrasar con todo. Seguimos pisando fuerte.

y además



El clásico de Disney llega a los 16 bits de Sega y Nintendo con toda el carisma y la magia de sus simpáticos protagonistas. Si quieres descubrir las diferencias y similitudes entre estas dos versiones, no debes olvidar leer estas páginas. Busca, compara y si encuentras algo mejor, juega.



Además de STUNT RACE FX, anota estos fantásticos títulos: MEGA BOMBERMAN, PITUFOS, JURASSIC PARK II, FIEVEL, SAILOR MOON R y SMASH TENNIS, entre otros.













STUNT RACE FX

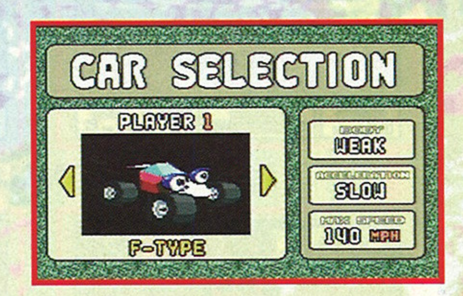
Hablar de **STUNT RACE FX** es hablar de un sueño que comenzó a gestarse hace más de un año tras el rotundo éxito de la primera maravilla tecnológica equipada con chip Super FX: STAR WING o STAR FOX. **Argonaut Software** fue la encargada de crear y potenciar la primera generación del chip para duplicar su velocidad, ofreciendo un abanico de posibilidades más acorde con las exigencias ténicas de un cartucho como **STUNT RACE FX**. Sus primeras pantallas comenzaron a inundar las revistas de todo el mundo, así como el retoque personal del propio Shigeru Miyamoto para mejorar el producto. La gran calidad técnica de este juego salta a la vista: una ex-

CALENTANDO MOTORES

F-TYPE



Recomendado para los ases del volante y fans de Carlos Sainz. La sugerente velocidad punta del F-Type, la más rápida junto al 2WD, permiten una conducción briosa y un gran control, aunque su carrocería es extremadamente sensible.





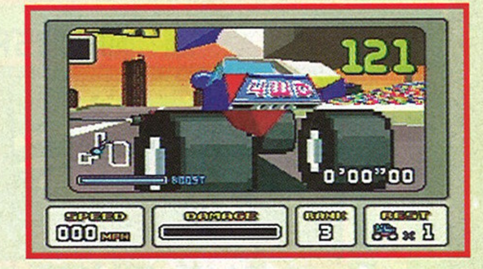
Estructura: débil
Aceleración: lenta
Velocidad máxima: 140 mph
Dirección: ligera
Agarre: medio

quisita utilización del color, la perfecta armonía vectorial de todos los elementos del juego y el necesario toque de *Texture Mapping*. Con **STUNT RACE FX** (**WILD TRAX** en el mercado oriental),**Argonaut,** Shigeru Miyamoto y todo el equipo **Nintendo** han demostrado al mundo entero que, pese a un excesivo período de desarrollo e investigación, el resultado vuelve a ser una obra cumbre de la programación universal. Pero centrémonos en el cartucho de coches más completo jamás creado para una consola. **STUNT RACE FX** ha logrado comprimir en ocho megas de memoria cuatro modos de juego diferentes (Speed Trax, Stunt Trax, Battle Trax y Free Trax), 22 circuitos, cuatro tipos de ve-

PAUSA

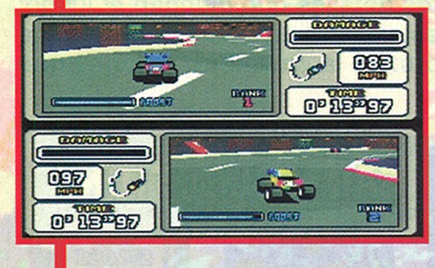
Una simpática animación acudirá a nuestra pantalla al pulsar START. Si queremos retirarnos de la carrera ,éste será el momento adecuado para hacerlo.





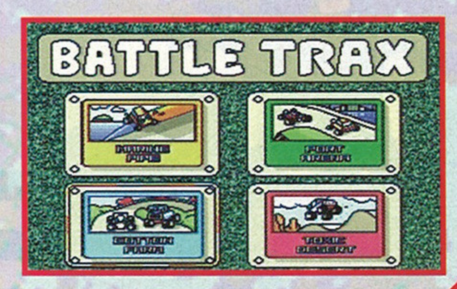


BATTLE TRAX





La opción para dos jugadores es el único lunar del cartucho debido a su discutible Split Screen de reducido tamaño. En este modo competiremos contra otro jugador o contra la CPU por llegar los primeros a la meta en los cuatro circuitos disponibles.



BATTERY BACKUP STUNT

Siguiendo las pautas de SUPER MARIO KART y SUPER METROID, este título permitirá salvar nuestros mejores tiempos en la pila, e incluso nuestras iniciales. Un buen detalle que agradecerán los amantes del cronómetro.



EASY RIDE

AQUA TUNNEL




NOVICE


SUNSET VALLEY


NIGHT OWL

La prueba reina de STUNT RACE FX consta de 12 circuitos, y en ella tendremos que demostrar que somos los mejores participando contra tres vehículos controlados por la CPU de Super Nintendo. Para clasificarnos estaremos obligados a cumplir dos requisitos: llegar entre los tres primeros y respetar los temibles límites de tiempo.





Al principio sólo podremos elegir entre la categoría Novice y Master, pero una vez completadas lograremos el acceso a la categoría Expert. Un auténtico reto a nuestras cualidades automovilísticas.

PERSPECTIVAS


LONG SHOT


CLOSE UP

Pulsando SELECT accederás a los tres puntos básicos de vista: Long Shot, Close Up y Cock Pit. Cuando dominéis las tres perspectivas probad a pulsar simultáneamente L,R y SELECT... ¡Sorpresa!.

COCK PIT



L, R Y SELECT

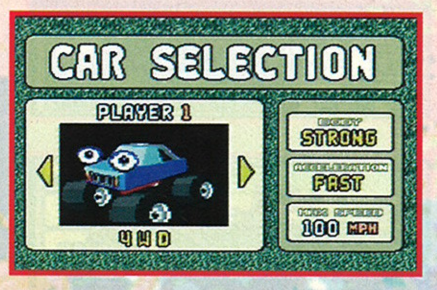


hículos. Tampoco podemos olvidarnos de la necesaria modalidad para dos jugadores simultáneos (el único aspecto mejorable del juego), cuatro perspectivas diferentes, rondas de bonus a bordo de un camión articulado, *Battery Backup* para guardar nuestros mejores tiempos y excentricidades made in **Nintendo** como un circuito de coches radio control donde tendremos que destruir a otros tres vehículos. En fin, pedir más a un juego es imposible sobre todo cuando está hechizado con la mejor jugabilidad del momento. Porque, al igual que sucediera con SUPER MARIO KART, desplazarte por los 22 circuitos de SRFX es una auténtica delicia audiovisual gracias a la perfecta suavidad del entorno tridimensional, y a los sorprendentes detalles que inundan el juego: estampidas de reses, camiones que cruzan la carretera, aviones que

4WD



Este vehículo es ideal para introducirte en el maravilloso mundo de STUNT RACE FX, gracias a su robusta estructura y a su fácil conducción. Por el contrario, su velocidad punta no es muy alta, pero resulta perfecto para la gran modalidad de Stunt Trax.



Estructura: fuerte
Aceleración: rápida
Velocidad máxima: 100 mph
Dirección: pesada
Agarre: alto

SPEED TRAX

LAKE SIDE



BIG RAVINE



KING'S FOREST



SEA BREEZE



EXPERT



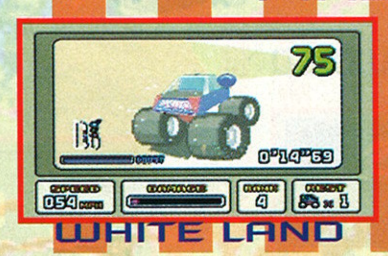
MASTER



SKY RAMP



HARBOR CITY



WHITE LAND



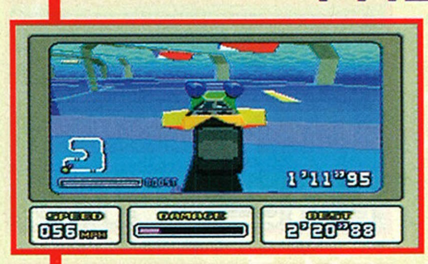
NIGHT CRUISE

surcan los cielos, vallas publicitarias, barcos piratas sobre el mar o hasta una nave Arwing volando.

Por cierto, el que se atreva a comparar este título con VIRTUA RACING no merece estar en la órbita del mundo del videojuego, al igual que no lo merece el que busca semejanzas entre RIDGE RACER de **Namco** y DAYTONA USA, dos monstruos de salón recreativo que han sido víctimas de este tipo de desatino e ignorancia. **STUNT RACE FX** supera a todo lo visto hasta ahora en arcades de conducción temeraria. Tendremos que esperar hasta la aparición de CRUISIN' USA de ***Ultra 64***, VIRTUA RACING DELUXE de ***MD 32X***, DAYTONA USA para ***Saturn,*** ROAD RASH para ***3DO*** o RIDGE RACER para ***Sony Playstation*** para encontrar otro *driving game* mítico y ejemplar.

THE ELF

FREE TRAX





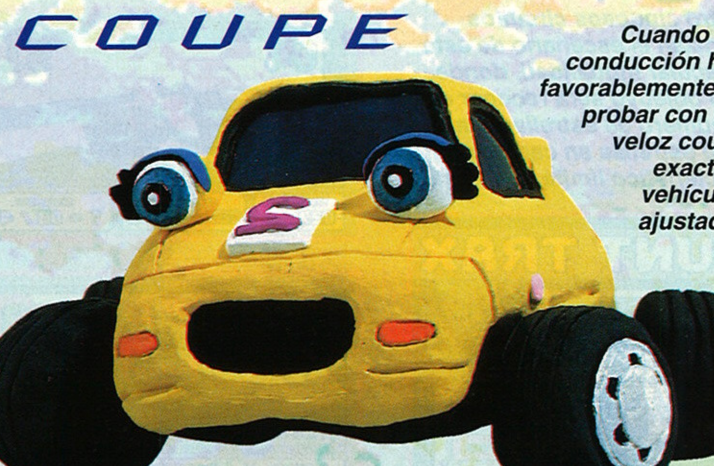
Esta modalidad de juego nos permitirá surcar los doce circuitos de este título con total y absoluta libertad. El único objetivo en esta ocasión será mejorar con amplitud nuestros anteriores registros. Difícil tarea, pero no imposible. Pon a punto tu motor.



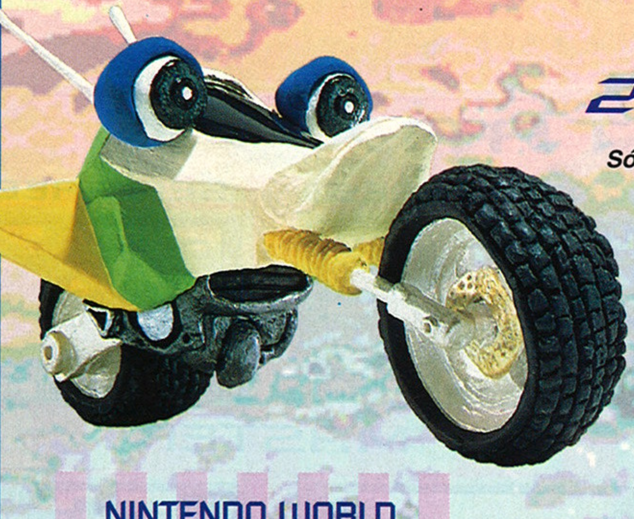


Estructura: media
Aceleración: media
Velocidad máxima: 120 mph
Dirección: media
Agarre: bajo

COUPE

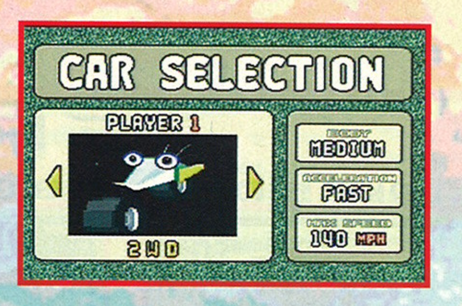


Cuando nuestro nivel de conducción haya progresado favorablemente, es aconsejable probar con este simpático y veloz coupé. La precisa y exacta estabilidad del vehículo le confiere un ajustado control al que sólo se le puede discutir su limitado agarre a la pista.



2WD

Sólo disponible al principio en el modo Speed Trax. Este maravilloso vehículo de dos ruedas podrá ser utilizado en todas las modalidades, tras completar la categoría Expert del modo Speed Trax. Alcanza grandes velocidades y se muestra absolutamente indomable en las curvas.

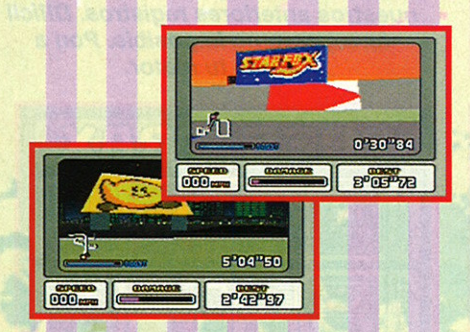


- Estructura: media
- Aceleración: buena
- Velocidad máxima: 140 mph
- Dirección: ligerísima
- Agarre: alto

NINTENDO WORLD



En las vallas publicitarias de todos los circuitos observaremos motivos y personajes del mundo Nintendo como Fox McCloud (STAR WING), Kirby o el propio Mario. Incluso en el circuito Night Owl, podremos observar el vuelo rasante del Arwing protagonista de STAR WING.



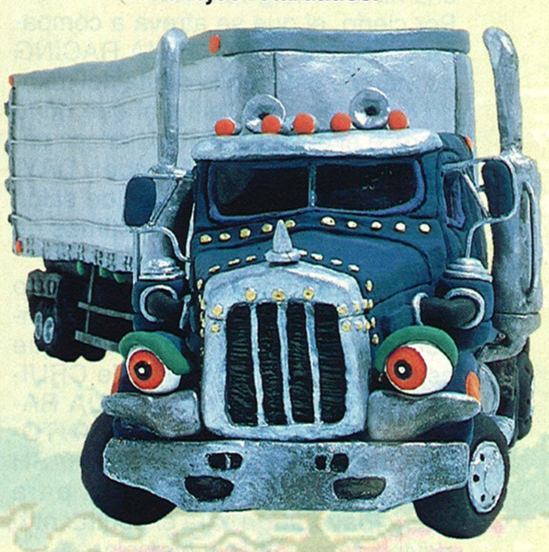
BONUS







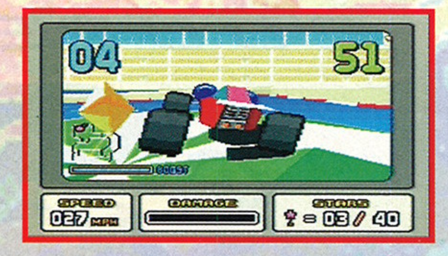
Un sorprendente camión articulado será el protagonista de las tres fases de bonus de STUNT RACE FX. El difícil control de este peso pesado y el entrañable objetivo de arrollar banderas, dando más de una vuelta al circuito para conseguir tiempo y vidas extra, son los alicientes de esta trepidante prueba de reflejos retardados.

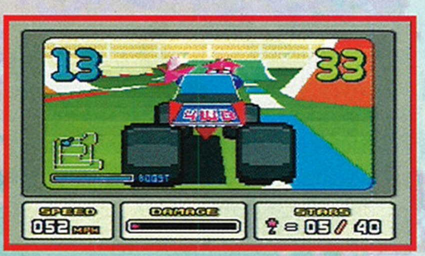


STUNT TRAX

Cuatro sinuosos circuitos protagonizan el escenario de esta espectacular modalidad, donde nuestro objetivo será recoger el máximo número de estrellas. Hay un total de 40 estrellas en cada circuito y el característico límite de tiempo.







Una vez completados los cuatro circuitos, podremos acceder directamente a una divertida carrera de coches dirigidos por control remoto, en la cual tendremos que destrozar a los otros tres participantes para conseguir la ansiada victoria.



CID FCA!

Hola papa, hola mama:
Hace días que llegamos. Esto es super bonito.
Soy muy bueno, y todavia no me e peleado con
mi hermano ni una sola vez. Le cuido mucho.
He conocido a [illegible] un niño y me ha dicho, que
tiene un juego, de SUPER NINTENDO, que mola
un [illegible] montón, "MEGAMAN X" con unos graficos
increibles y accion a tope.
Como me estoy portando tambien podiais rega-
larmelo.
Bueno, tengo que irme a ~~jugar~~ a estudiar
Un beso   Jorge

¡Ah! si pasais por alguna tienda podíais mirar el 2
juego ese de SUPER NINTENDO ¿vale? Os dejo con

Hola papis:
Jorge Ya se ha ido. Y es un mentiroso. No es tan [illegible] bueno
como dice y ayer se dejo toda la comida. Ema, ¿ sale
con chicas y esta siempre con ellas.
¡No me hace ni caso! Yo si que soy bueno. A mi, lo [illegible]
que mas me gusta son los JUEGOS de GAME BOY.
Me e traido algunos pero me falta uno que es muy
"guapix":
MEGAMAN 3.
¿[illegible] Os acordais que e sacado un sobre en mates?
Adios   Pablo

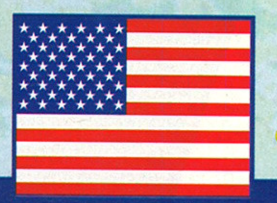
MEGA MAN X
SUPER NINTENDO
CAPCOM
GAME BOY
MEGA MAN III
¡Elegido por los especialistas del Club Nintendo!

Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo

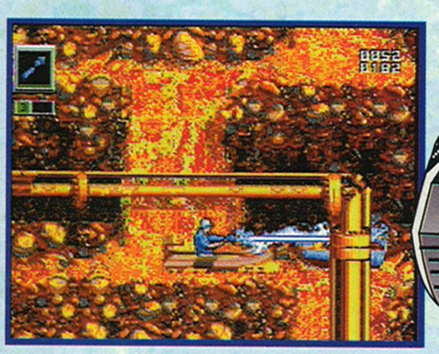
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

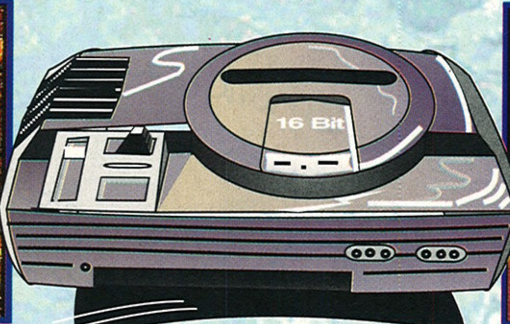


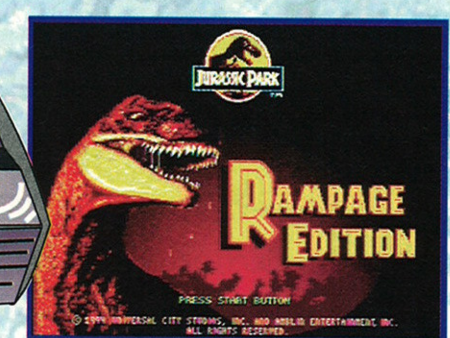
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

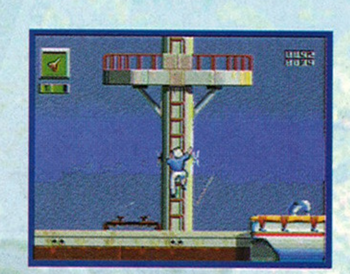
ESTADOS UNIDOS

SEGA

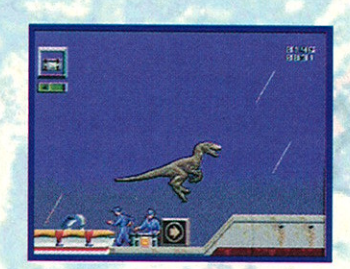






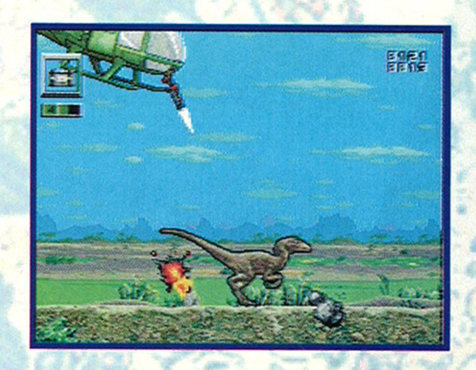


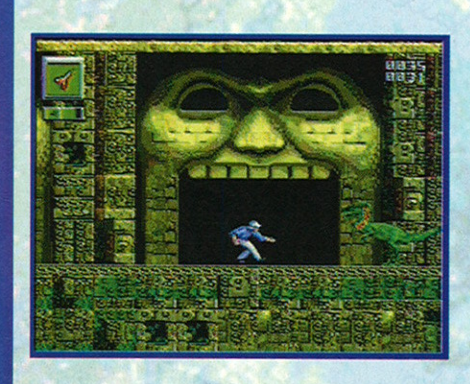


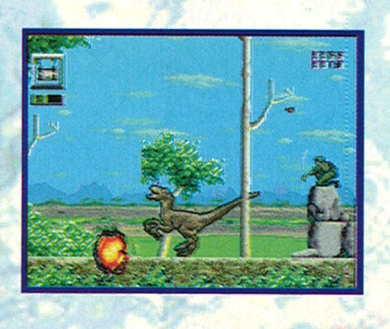


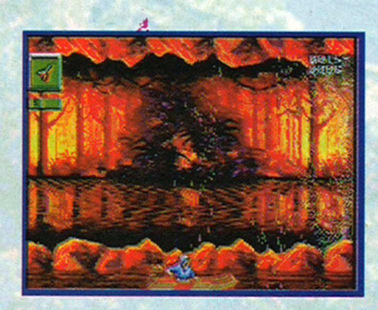


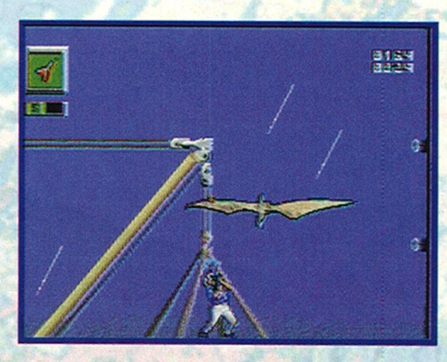




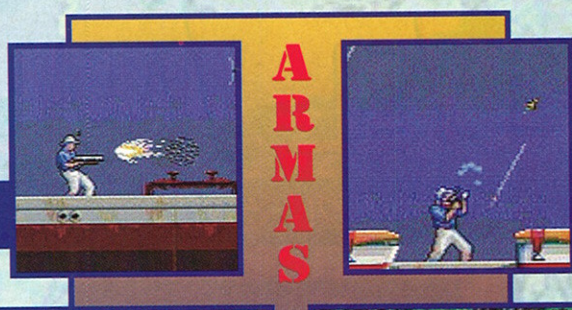




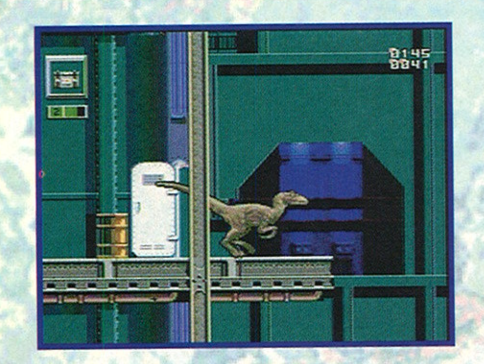




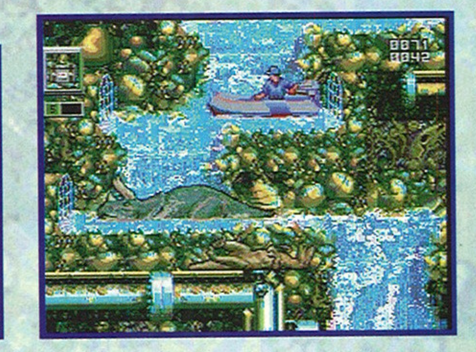
Hace exactamente un año llegó al mercado español la primera parte de **JURASSIC PARK**, incluso antes del estreno de la película de Steven Spielberg en nuestras pantallas. Ese cartucho para ***Mega Drive*** fue un primer aperitivo de un título que, durante todo este tiempo, ha aparecido sucesivamente en casi todas las consolas de ocho, dieciséis bits y también en ***Mega CD***. Sin embargo, su tratamiento en los diferentes sistemas ha sido muy diferente, variando tanto el género (aventura gráfica o arcade) como la perspectiva (lateral o aérea). La nueva entrega de este programa, recoge la concepción original del primer cartucho para ***Mega Drive***. La perspectiva es idéntica. Algunos escenarios y los



ARMAS

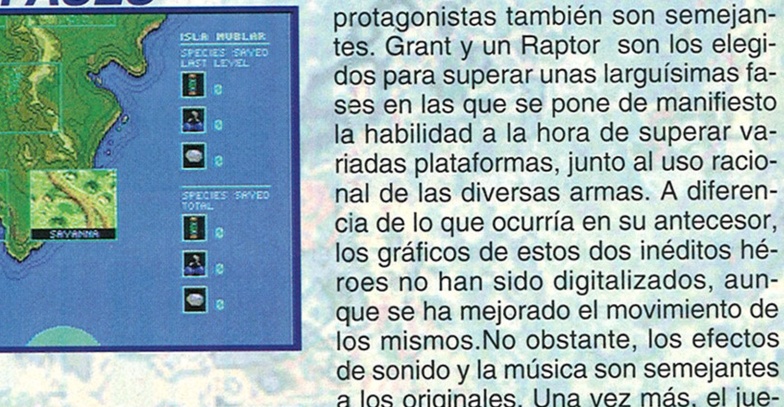






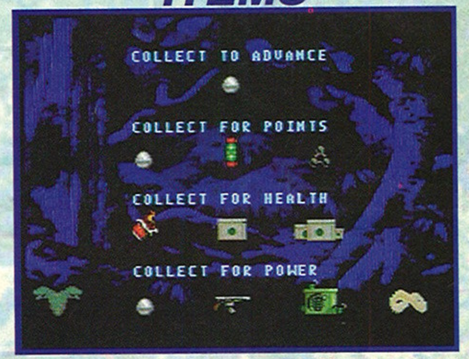
FASES





protagonistas también son semejantes. Grant y un Raptor son los elegidos para superar unas larguísimas fases en las que se pone de manifiesto la habilidad a la hora de superar variadas plataformas, junto al uso racional de las diversas armas. A diferencia de lo que ocurría en su antecesor, los gráficos de estos dos inéditos héroes no han sido digitalizados, aunque se ha mejorado el movimiento de los mismos.No obstante, los efectos de sonido y la música son semejantes a los originales. Una vez más, el juego presenta fases que no aparecen en la película del director norteamericano como la de la lancha, aunque si se basan en diferentes capítulos de la cbra de Michael Crichton.

ITEMS



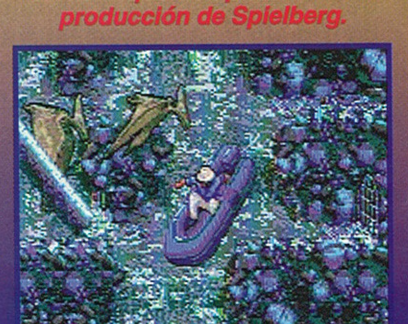




FASES ORIGINALES



Al igual que en la primera entrega para Mega Drive, se recogen algunas fases tomadas del libro que no aparecen en la producción de Spielberg.



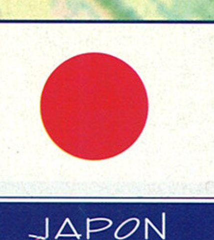
OPCIONES



PROTAGONISTAS



SUPER PREVIEWS



FIEVEL VA AL OESTE

JAPON

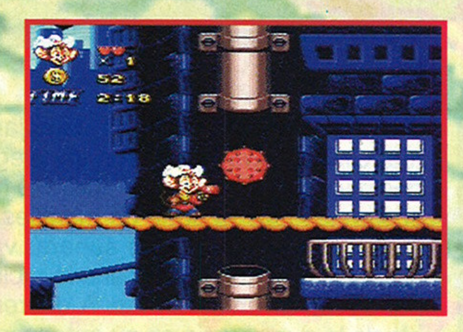
HUDSON SOFT.

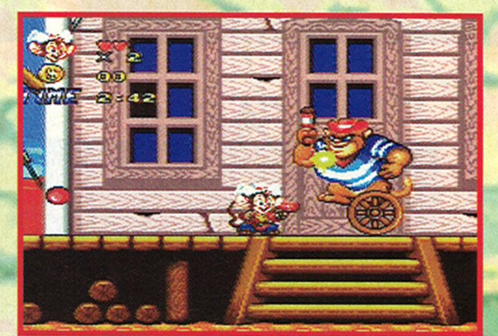






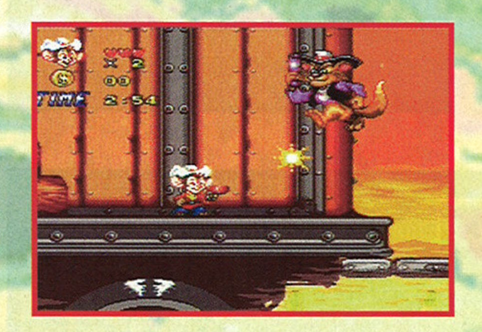






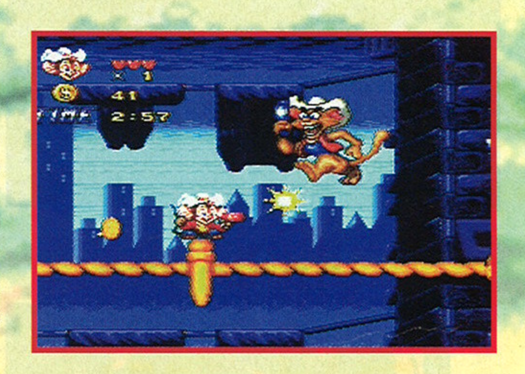
La estrella animada ha vuelto al mundo de los videojuegos con un cartucho producido por **Hudson Soft**. Fievel podrá presumir de protagonizar un cartucho en el se ha puesto de manifiesto, una vez más, la excelente predisposición de la ***Super Nintendo*** hacia este tipo de proyectos. En tan sólo 8 megas de información, los programadores de **Hudson** han conseguido comprimir los mejores gráficos que hasta ahora hemos podido ver en lo que llevamos de año. Si le echamos un vistazo a la fase del tren, comprobaremos que la fidelidad con la que se ha tratado la diferencia de volumen entre el mundo humano y el animal se corresponden perfectamente. Con ello se consiguen fases espectaculares y trepidantes. Esta genial realización va a hacer las delicias de los más pequeños de la casa.











N I V E L E S



ALCANTARILLA



CIUDAD



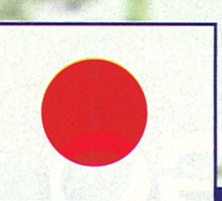
EL TREN



PUEBLO

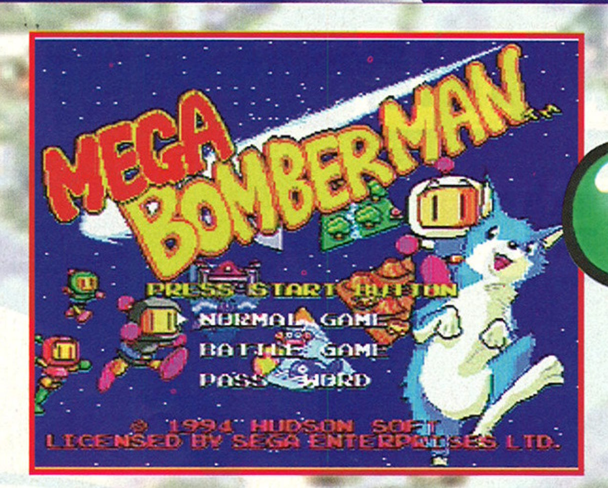

CON ESTE JUEGO SI QUE SE TE VA A HACER LA BOCA AGUA
ERBE
ERBE. MCM SOFTWARE SA
MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID
TEL: (91) 539 98 72 FAX: (91) 528 83 63
SEGA
MEGA DRIVE
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of WARNER BROS. ©1994.
TIME WARNER
INTERACTIVE



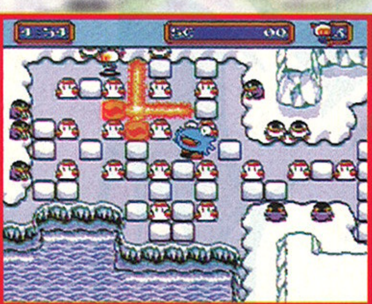


MEGA BOMBERMAN

HUDSON SOFT











Los usuarios de ***Mega Drive*** tendrán dentro de muy poco tiempo un buen motivo para estallar de felicidad. El programa más explosivo y divertido de los últimos años, el fantástico BOMBERMAN, se presenta ahora en los 16 bits de **Sega** con una versión repleta de importantes y extraordinarias novedades.
Como recordaréis, este personaje inició su periplo en las recreativas logrando un rotundo éxito entre los aficionados. Desde entonces, las conversiones para consolas han ido sucediéndose cada poco tiempo, introduciendo nuevos elementos y mejoras en la constante evolución de aquel mítico DYNABLASTER. Por citar algunas de las secuelas más destacables, baste recordar la gigantesca entrega de ***NES***, la de ***Turbografx*** y las dos de ***Super Nintendo***, sin duda las más logradas y divertidas hasta el momento. ***Mega Drive*** era uno de los pocos soportes que parecía estar al margen de este fenómeno.
Por suerte, **Sega** y los programadores de **Hudson Soft** han decidido enmendar el desatino con **MEGA BOMBERMAN**, un nuevo y espectacular

PERSONAJES



CANGUROS













MODO NORMAL



ENEMIGOS



MODO BATTLE



episodio que no tiene nada que envidiar a los anteriores. Este título cuenta con las mismas modalidades de juego que la segunda parte en ***SNES***, es decir, Normal o Story y el increíble Battle para cuatro jugadores simultáneos (con *Multitap*). En este último modo, podremos disfrutar de algunas novedades como canguros que saltan, corren y lanzan o deslizan bombas con el pie, y la posibilidad de elegir entre personajes diferentes. También se pueden formar equipos entre los jugadores (Tag Mode), seleccionar escenarios, número de enfrentamientos, en fin que sus posibilidades son bastante sugerentes. La jugabilidad y diversión de uno de estos duelos es simplemente de locura.

La modalidad Story se compone de cinco fases divididas en diversos niveles, algunos de ellos con scroll y varias pantallas.

Tan atractiva y jugable como un versus, sólo tiene un inconveniente: es para un único jugador. Este aspecto queda paliado por la presencia de enemigos finales y la acción trepidante a la que nos someterán sus secuaces.

En nuestro próximo número os hablaremos con todo detalle del bombazo de la temporada para ***Mega Drive***: **MEGA BOMBERMAN**.











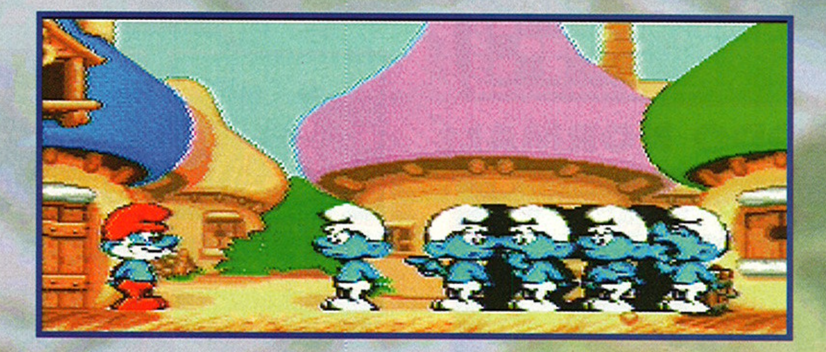
LOS PITUFOS

FRANCIA

INFOGRAMES

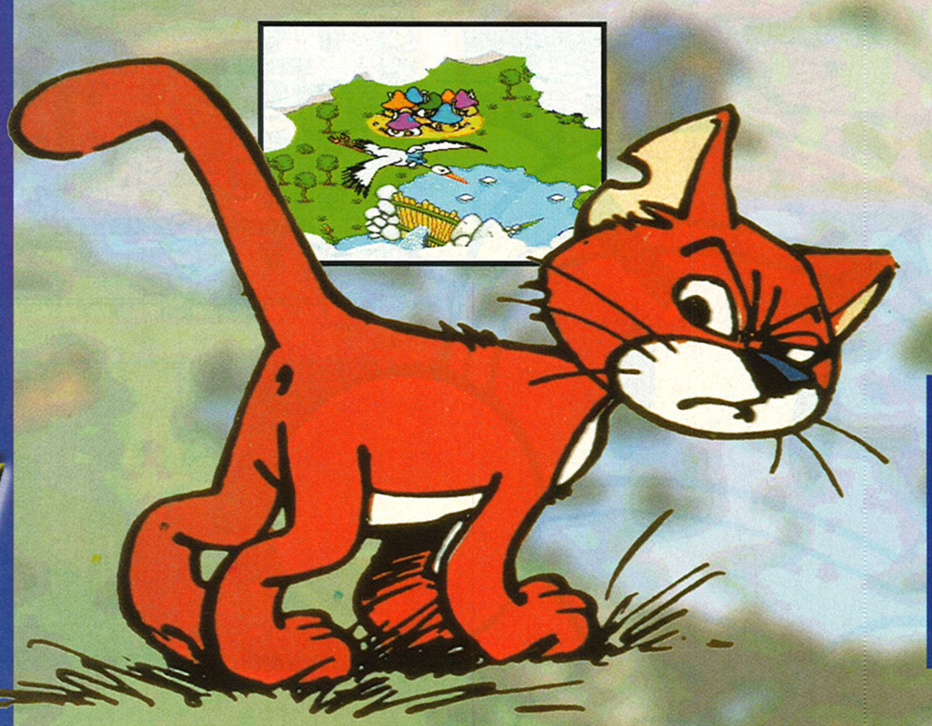






Una nueva entrega de **LOS PITUFOS** (más conocidos como **THE SMURFS** fuera de nuestras fronteras) está a punto de hacer su aparición en España. Una vez más se le ha privado a la española **New Frontier** de llevar a cabo la correspondiente conversión para ***Super Nintendo***, aunque es de esperar que, en un futuro no muy lejano, dicha compañía tenga la oportunidad de desarrollar algún que otro proyecto para dicha consola (sus trabajos para ***Game Boy*** constituyen todo un aval). Asombrados por el magnífico trabajo llevado a cabo en la versión para la portátil de **Nintendo,** era de esperar que las posibilidades de la ***Super Nintendo*** fuesen





ESPAÑOL



PASSWORDS



NIVELES



EL BOSQUE



EL CAMPO



EL EMBALSE



EL LAGO



EL PANTANO



EL PUEBLO



EL PUENTE

EL TRINEO



CASA DE GARGAMEL



aprovechadas al máximo para conseguir un excelente cartucho. El buen quehacer de unos sensacionales programadores y la simpatía de sus protagonistas han permitido recrear estas aventuras con una gran fidelidad. Desde luego, los resultados parecen satisfactorios, contribuyendo a ello el hecho de que esta versión para ***Super Nintendo*** cuente con cuatro niveles más que la entrega para ***Game Boy***. Las 16 fases diferentes tienen como característica común su tremenda dificultad. El sistema de juego, por otro lado, se mantiene, quedando como un clásico título de plataformas que no difiere en exceso de la versión para la portátil de **Nintendo**. Bosques, lagos, charcas, castillos, montañas, volcanes, puentes y un largo etcétera de localizaciones son sólo algunos de los, en ocasiones, insalvables obstáculos a los que deberán enfrentarse estos duendecillos azules. Cada escenario, por supuesto, cuenta con sus propios fondos y decorados, destacando sobre todo el cartucho en este aspecto al haber conseguido comprimir los 16 niveles del juego en la irrisoria cantidad de 8 megas. Todo un récord.



Los gráficos han sido realizados con un gusto exquisito, recreando con total fidelidad la esencia de estos personajes creados por Peyo. En especial, debemos mencionar el increíble trabajo que se ha realizado en la fase de las vagonetas, un espectacular nivel en el que los efectos de luz y la trepidante acción nos invitarán a meternos en la piel de uno de estos seres emulando las siempre inolvidables hazañas del incombustible y legendario Indiana Jones.



EL ACANTILADO



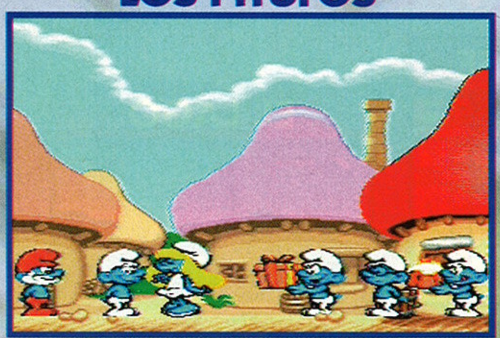
LA SELVA NEGRA



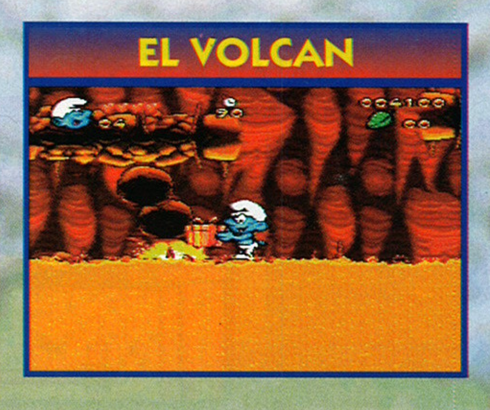


LA MONTAÑA

LOS PITUFOS



EL VOLCAN



OPCIONES









Por último, queremos destacar la extraordinaria labor llevada a cabo con los enemigos de final de fase que, además de poseer unas dimensiones realmente meritorias, cuentan con unas animaciones dignas de mención (contemplad con especial interés el sprite del odioso Gargamel). Con todo esto se da buena muestra de lo que vamos a encontrar en el juego. Gran número de niveles, variedad, buenos gráficos, pegadizas músicas y, como suele ser habitual en los títulos de esta compañía, una dificultad auténticamente desproporcionada.

En definitiva, estamos ante un cóctel de buenas intenciones que todavía deberá espera su fecha de lanzamiento final. A buen seguro que no tardará demasiado.

LA MINA





LA GRUTA

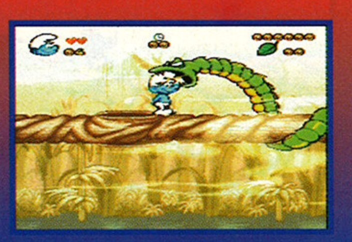


ENEMIGOS











Están locos estos de SEGA
Al comprar mi videojuego te regalan mi película
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Asterix
EL GOLPE DE MENHIR
«Estos romanos están locos...»
Astérix
AND THE GREAT RESCUE
¿Vas a dejar solos a Asterix y Obelix en su mejor aventura?. Bebe un poco de poción mágica y.... **¡a por los romanos!.** Panoramix, el Druida y Dolmatix, presos en la ciudad de Roma, suspiran por tu ayuda. ¡Pero cuidado!. Sólo utilizando todos tus trucos podrás vencer al enemigo. Supera 5 increíbles fases y toda la aldea gala te estará esperando para celebrar el más suculento de los banquetes. Y para que no falte nada, los gráficos son dignos de la mejor película de dibujos animados.... ¡Por César!. Hablando de películas. SEGA te regala la película "El Golpe de Menhir".¿Están o no están locos estos de SEGA?. Disponible en Master System y Game Gear.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros



SAILOR MOON R

JAPON

BANDAI







Bandai sigue demostrando que es la compañía número uno a la hora de adaptar éxitos procedentes del manga y de la animación. Ahora, y tras el gran éxito de los dos DRAGON BALL Z, la casa japonesa nos presenta la segunda entrega de una de las series de mayor aceptación en el pais nipón: PRETTY SOLDIER SAILOR MOON. Basado en la popular serie de animación (que a su vez está adaptada del popular manga de Naoko Takeuchi para la editorial **Kodansha**), **SAILOR MOON R** es un fantástico *beat'em up* en la más pura línea FINAL FIGHT donde podremos acompañar a Bunny, Patricia, Ray y los otros guerreros en un fantástico viaje en ayuda de Chibiusa, una extraña niña con un enigmático pasado y unos poderes extraordinarios.

Los 16 megas de potencia han servido para que **Bandai** pueda incluir todos los elementos de la serie original, como las magias de cada uno de los guerreros y una cuidada presentación





SAILOR MOON



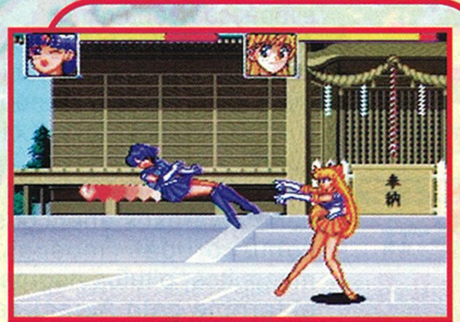
Hace cosa de un año, Bandai lanzó a la venta en Japón la primera entrega para Super Nintendo de las aventuras de Bunny Tsukino: Bishojo Senshi Sailor Moon. SAILOR MOON nos presenta la terrible lucha de las legendarias guerreras contra los malvados Devilsters. A pesar de tener tan sólo 12 megas de memoria, SAILOR MOON llega a superar en algunos aspectos (sobre todo en el musical) a la segunda parte.



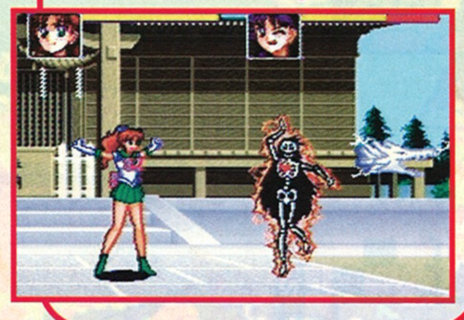
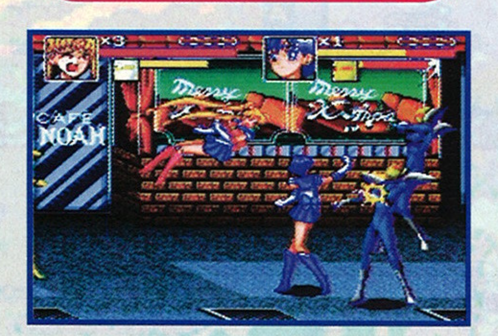


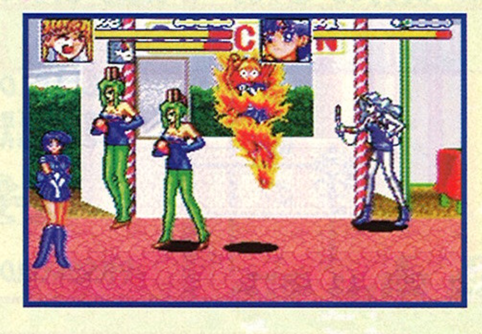



MODO VERSUS



Además de incorporar un beat´em up de corte horizontal (tipo FINAL FIGHT), SAILOR MOON R nos ofrece la posibilidad de que dos jugadores puedan competir entre ellos en un torneo a la usanza STREET FIGHTER 2. La principal novedad de este título reside en que, además de los golpes y llaves del juego original, este modo incluye nuevas magias.

en la que destaca la intro del juego, literalmente calcada de la cabecera de la serie (melodía incluida). Además, incorpora diversos modos de juego como un torneo a la usanza STREET FIGHTER II o una variante del juego original, orientada hacia los más pequeños de la casa, con Chibiusa como protagonista.

Esperemos que gracias a la gran popularidad que está cosechando la serie televisiva en nuestro pais, alguna distribuidora acabe trayendo cualquiera de las dos partes de esta deliciosa y popular saga.

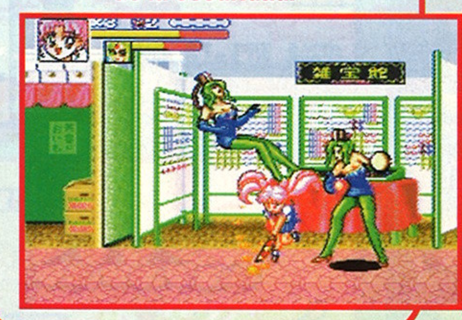
NEMESIS




CHIBIUSA



Con vistas a los más pequeños de la casa, Bandai ha introducido una variante más fácil del juego, protagonizado por uno de los nuevos personajes de SAILOR MOON R: Chibiusa. A pesar de su cándido aspecto, esta simpática criatura está armada con una contundente varita mágica, que pondrá en jaque a los miembros más experimentados del ejército de la oscuridad.





LOS PITUFOS

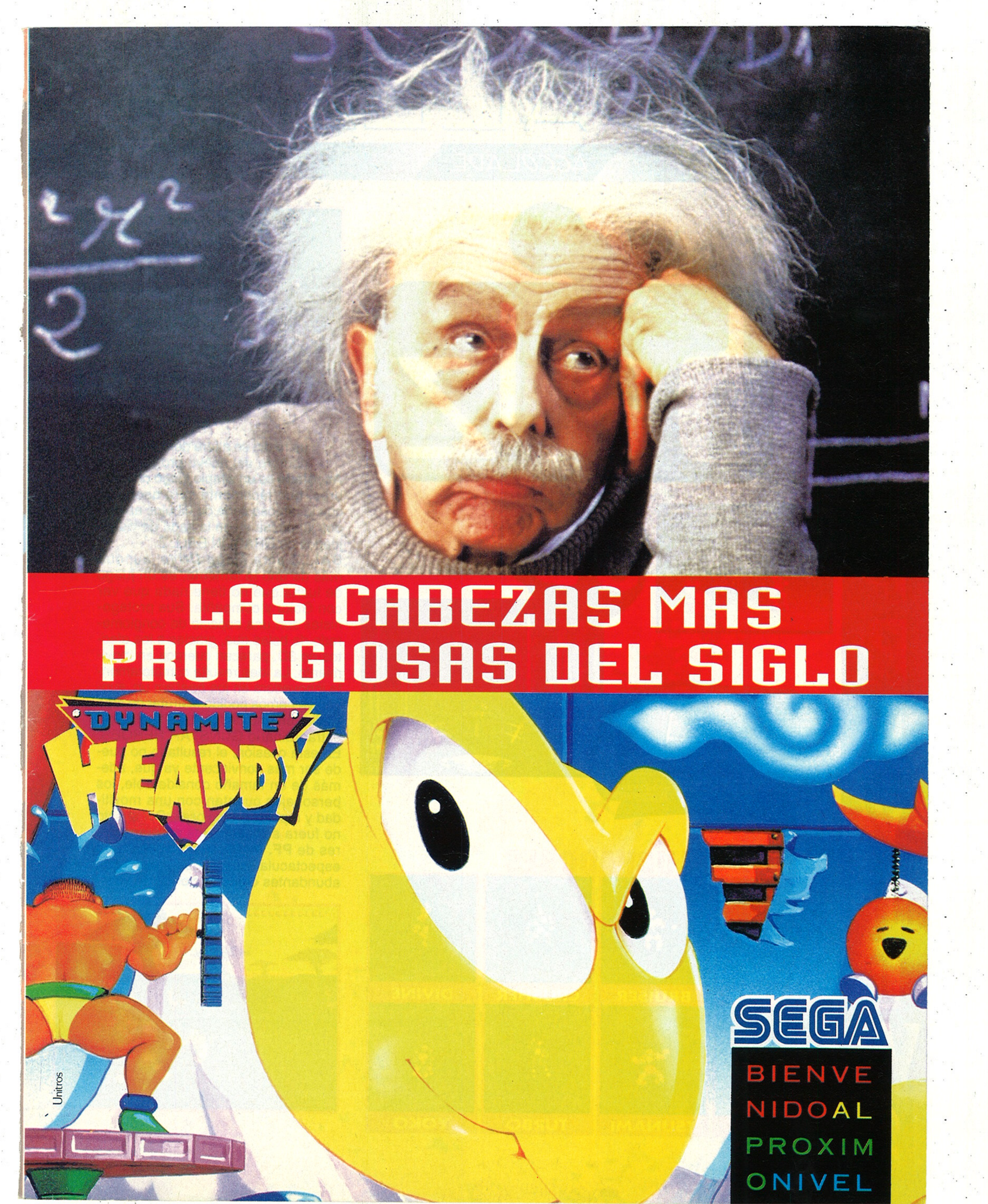
El horrible hechicero Gargamel ha decidido eliminar a todos los pitufos. Por el momento, han caído tres en sus garras: Filósofo, Bromista y la hermosa Pitufina. La moda de convertir a videojuegos las populares series de dibujos animados también ha llegado a la portátil de Nintendo. Este cartucho ha sido programado por el estupendo equipo de desarrollo español **New Frontier** (autores de grandes títulos como ASTERIX o el clásico BOMB JACK).

Ahora, la compañía francesa **Infogrames** vuelve a sorprender con un extraordinario juego de plataformas. Sus grandiosos sprites facilitarán el intento por finalizar los quince niveles del juego. Su dificultad añadida hará que os obsesionéis con llegar a buen término esta simpática aventura.

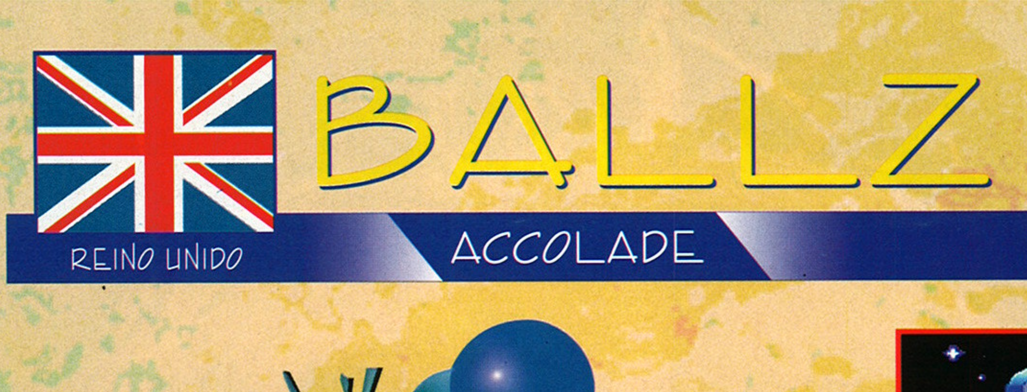
A lo largo de las fases, tendrás que cruzar ríos, subir montañas a pie y en trineo, o volar a lomos de una cigüeña.

Además, deberéis luchar con numerosos enemigos como orugas moscas, mosquitos, pitufos negros, el terrible gato Azrael, la planta carnívora y, por último, el esperado mago Gargamel.

Este cartucho posee un elevado número de power-ups y de objetos que os proporcionarán energía y un elevado número de vidas, que resultarán fundamentales para cumplir el cometido asignado.



LAS CABEZAS MAS PRODIGIOSAS DEL SIGLO
DYNAMITE HEADDY
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros

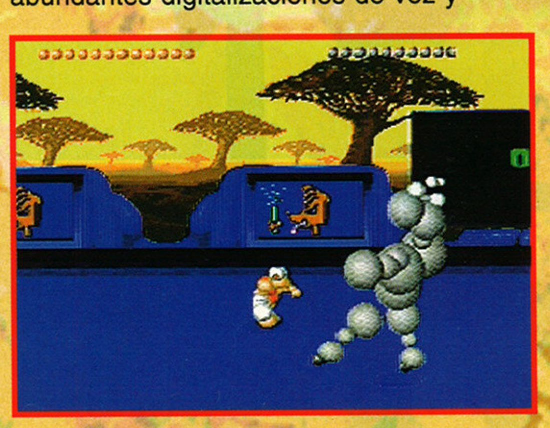




Que nadie se altere demasiado. El nombre del nuevo programa de **Accolade** es un simple juego de palabras, que fácilmente será asociado con la famosa serie de dibujos animados japonesa y con la saga de videojuegos de DRAGON BALL Z.

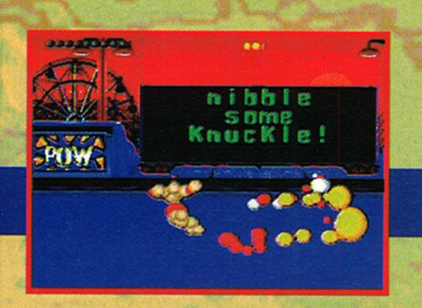
BALLZ para ***Mega Drive***, aunque más de uno lo lamente, es un juego de lucha que no tiene nada que ver con Goku y compañía. Sus protagonistas son una especie de conglomerado de bolas que, gracias a los efectos en 3D, parecen cuerpos en movimiento. La idea resulta completamente innovadora en los *beat'em up*, aunque ya hemos podido disfrutar de algo similar en uno de los jefes finales del extraordinario GUNSTAR HEROES. En esta ocasión, el resultado no puede ser más convincente ya que, además de un tamaño considerable, los personajes cuentan con una movilidad y rapidez prodigiosas. Por si esto no fuera suficiente, los programadores de **PF. Magik** han dispuesto un espectacular despliegue sonoro con abundantes digitalizaciones de voz y

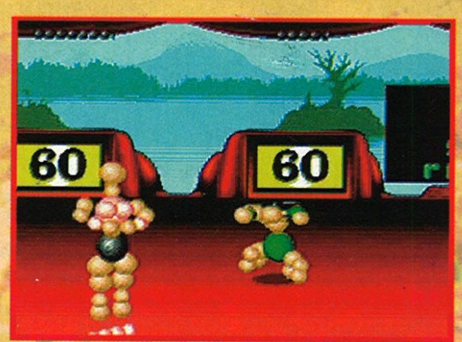


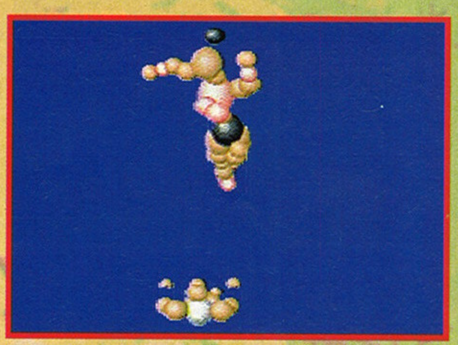












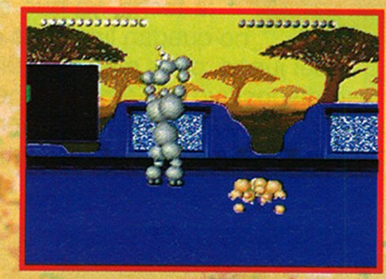
efectos especiales de escándalo. Rotaciones, repeticiones con diversas perspectivas, scroll suave, colorido llamativo e imágenes digitalizadas son algunos de los ingredientes que colaboran al espectáculo general. Cada uno de los ocho luchadores posee un repertorio abundante de golpes especiales con hasta 15 posibilidades diferentes. Una de las notas reinantes es el humor y la originalidad de alguno de estos golpes y su alternancia con la rudeza o el salvajismo de otros. Aunque no pueden considerarse como tales, cada jugador tiene una manera peculiar de acabar con sus contrarios, que guarda algún parecido con los *fatalities* de otros títulos. Para que no echemos nada en falta, también tendremos que medir nuestras fuerzas con pintorescos jefes de final de fase. Si logramos superarlos, ascenderemos a otro color diferente de cinturón. Con tres niveles de dificultad y cinco continuaciones, todo será cuestión de arte y paciencia. En nuestro próximo número os acercaremos un poco más a este juego de lucha llamado **BALLZ**.

DINO

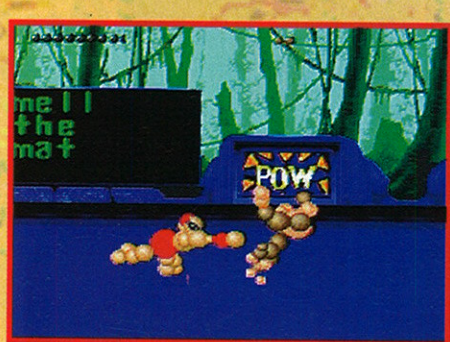


FANTASMA



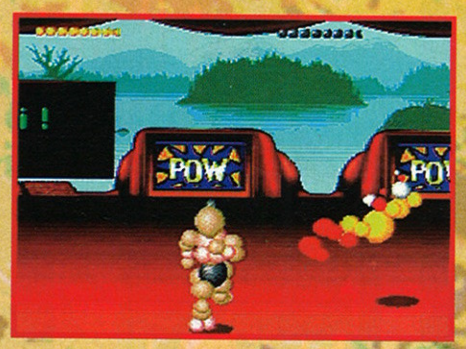




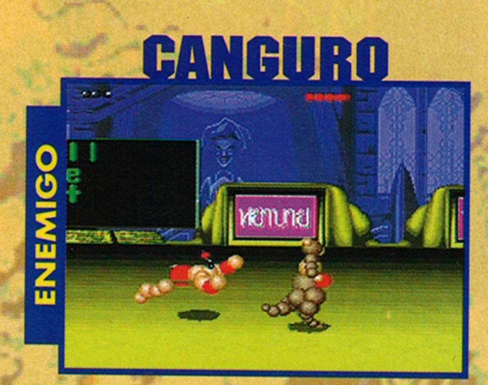


AVESTRUZ

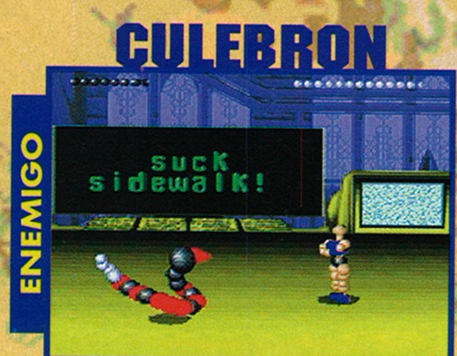




CANGURO



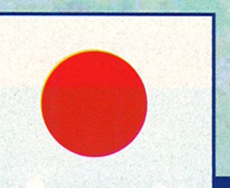
CULEBRON



TORO



SUPER PREVIEWS



SONIC AND KNUCKLES

JAPON

SEGA

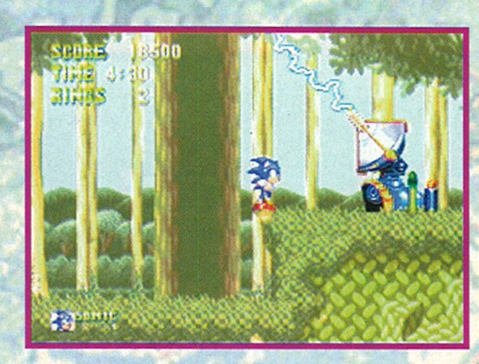


KNUCKLES EN ACCION









Desde Japón, y a toda velocidad, nos llega la ultima entrega de **SONIC**, aunque en esta ocasión se trata de un cartucho muy especial. Knuckles, el misterioso personaje de **SONIC 3**,que fue engañado vilmente por Robotnik, ha descubierto la cruda y dramática realidad de las cosas, y por fin sabe las intenciones autenticas del malvado doctor.

En esta aventura serán Sonic y Knuckles los encargados de realizar tan peligrosa misión. Les esperan múltiples y curiosas sorpresas a través de un sinfín de fases, con un sonido y unos gráficos de lujo. Presenciaremos los nuevos artilugios de Robotnik, más espectaculares e ingeniosos que nunca, y veremos a Knuckles escalar como si nada las paredes más verticales.

Este juego será posiblemente el cartucho de Sonic con mas fases hasta la fecha, ya que éstas no quedan limitadas a las del juego, pues mediante un curioso dispositivo podremos conectar los otros cartuchos de la popular mascota y hacer que sus fases se sumen

EL BOSQUE DE LAS SETAS







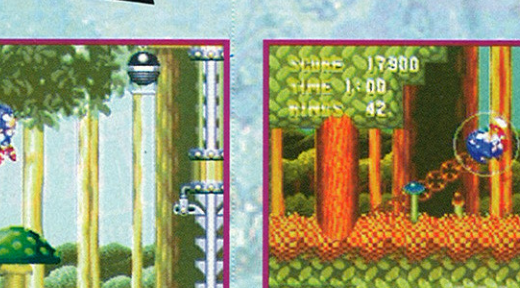




En el primer escenario del juego Sonic podrá emplear a unas gigantescas setas para impulsarse en busca de objetos voladores no identificados.



16 MEGAS









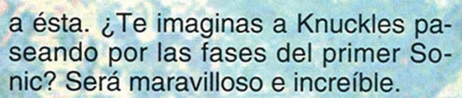








a ésta. ¿Te imaginas a Knuckles paseando por las fases del primer Sonic? Será maravilloso e increíble. En Octubre ya puedes ir sacando tus juegos de SONIC del cajón, porque la mascota de **Sega** y sus amigos regresan. Y ya van cuatro.











ENEMIGOS FINALES

La famosa mascota de Sega tendrá que enfrentarse a peligrosos enemigos finales para concluir esta difícil aventura.







METROID II

JAPON

NINTENDO

2 MEGAS



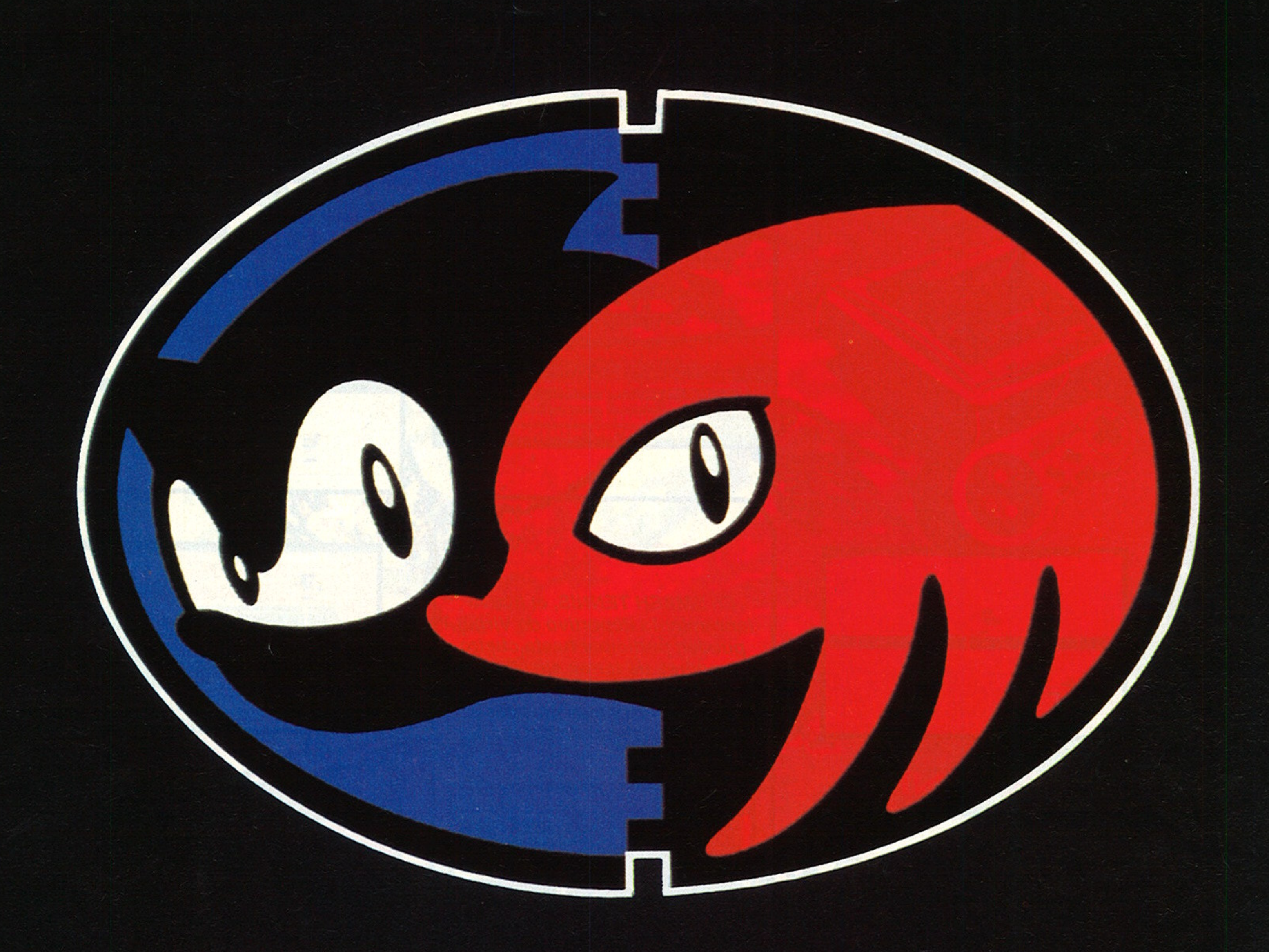
Ahora que el lanzamiento del SUPER METROID para ***Super Nintendo*** es una realidad, alguien ha tenido la brillante idea de distribuir, 3 años después de su lanzamiento en Japón, la versión portátil de este clásico. **METROID II** no es la segunda parte de un título anterior para ***Game Boy***, sino el resultado de una extraña política de **Nintendo** que les ha llevado a numerar estos títulos dependiendo de la consola (I para la versión ***NES***, II para la correspondiente a ***Game Boy*** y III para la perteneciente a ***Super Nintendo***). En un principio los gráficos de este cartucho resultan algo sosos, pero esta carencia se ve compensada por la esporádica aparición de unos decorados y unos enemigos sorprendentes. De este modo, se consigue un mapeado de dimensiones extraordinarias por el que iremos avanzando paulatinamente, al tiempo que eliminamos a un número concreto de alienígenas.

Pero, además de explorar cada uno de los rincones de la cueva en que se desarrolla la acción, podremos conseguir nuevas armas y habilidades para avanzar en la aventura. Cada vez que lleguemos a un nuevo sector del juego, una plataforma nos indicará el lugar exacto en el que podremos grabar la partida en curso (hasta tres en la memoria del juego), con lo que evitaremos el molesto uso de los inevitables passwords.

ENEMIGOS

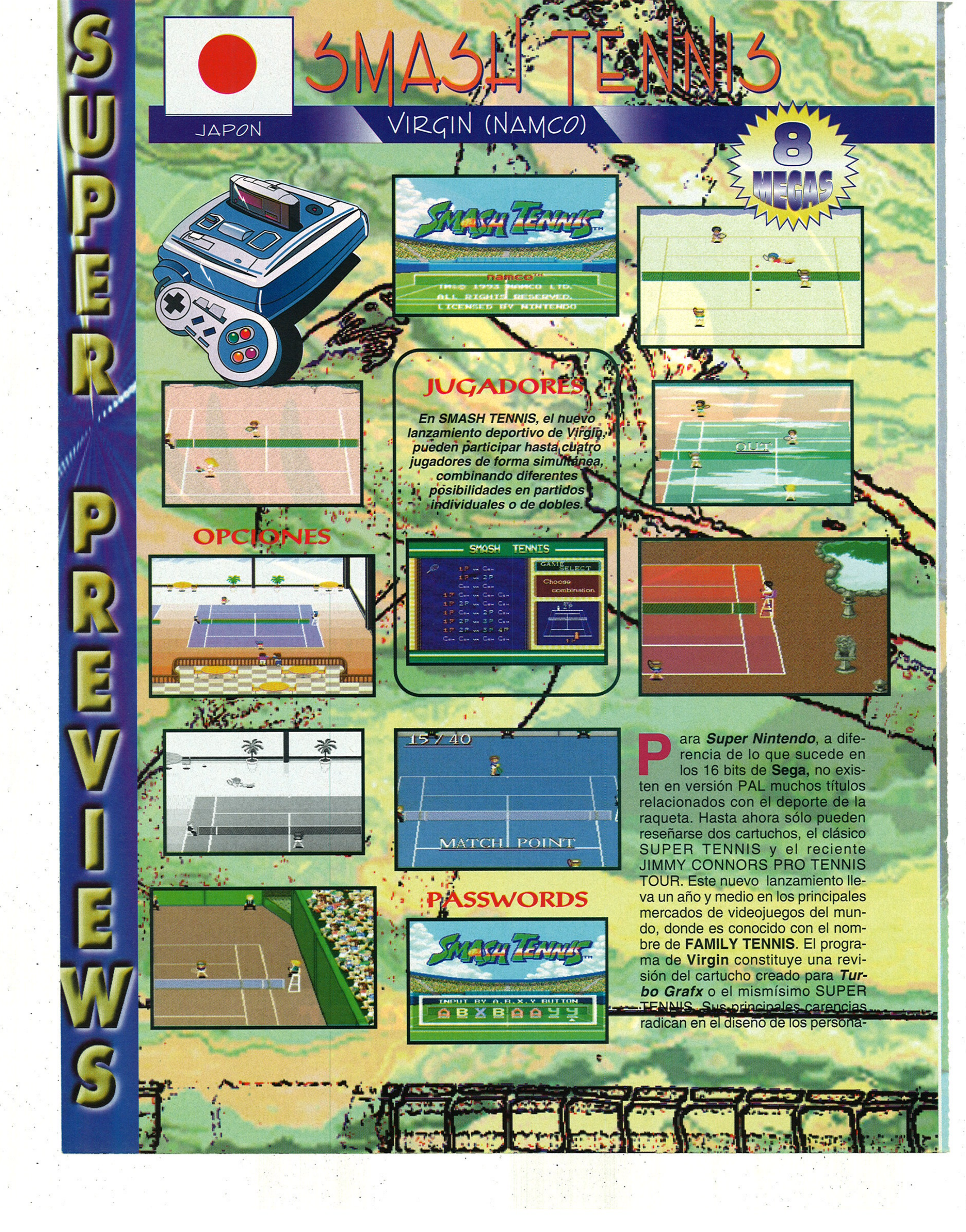
PANTALLA SECRETA

GRABAR PARTIDA



Se va a montar.

Unitros



SMASH TENNIS

JAPON

VIRGIN (NAMCO)

8 MEGAS

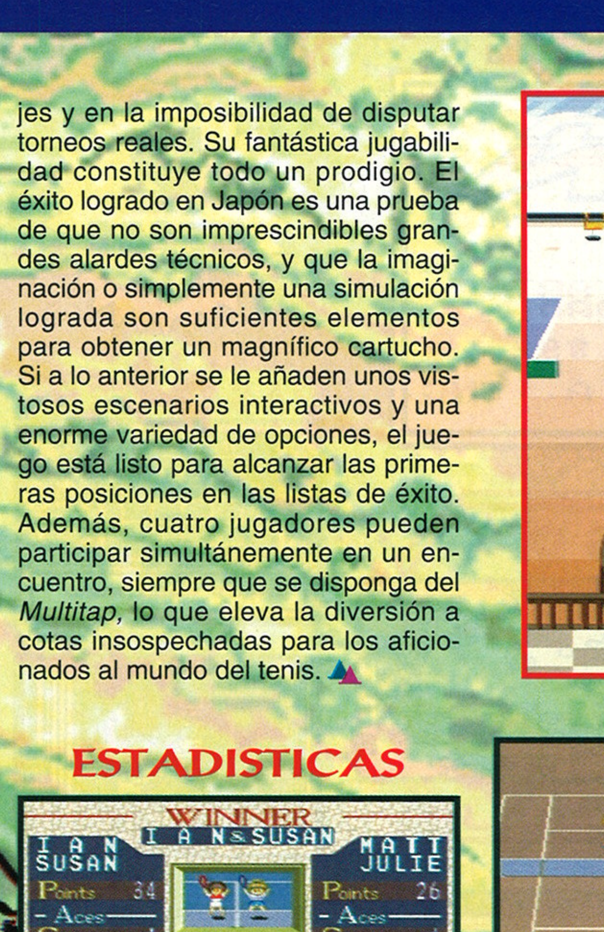
JUGADORES

En SMASH TENNIS, el nuevo lanzamiento deportivo de Virgin, pueden participar hasta cuatro jugadores de forma simultánea, combinando diferentes posibilidades en partidos individuales o de dobles.

OPCIONES

PASSWORDS

Para ***Super Nintendo***, a diferencia de lo que sucede en los 16 bits de **Sega,** no existen en versión PAL muchos títulos relacionados con el deporte de la raqueta. Hasta ahora sólo pueden reseñarse dos cartuchos, el clásico SUPER TENNIS y el reciente JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR. Este nuevo lanzamiento lleva un año y medio en los principales mercados de videojuegos del mundo, donde es conocido con el nombre de **FAMILY TENNIS**. El programa de **Virgin** constituye una revisión del cartucho creado para ***Turbo Grafx*** o el mismísimo SUPER TENNIS. Sus principales carencias radican en el diseño de los persona-



jes y en la imposibilidad de disputar torneos reales. Su fantástica jugabilidad constituye todo un prodigio. El éxito logrado en Japón es una prueba de que no son imprescindibles grandes alardes técnicos, y que la imaginación o simplemente una simulación lograda son suficientes elementos para obtener un magnífico cartucho. Si a lo anterior se le añaden unos vistosos escenarios interactivos y una enorme variedad de opciones, el juego está listo para alcanzar las primeras posiciones en las listas de éxito. Además, cuatro jugadores pueden participar simultáneamente en un encuentro, siempre que se disponga del *Multitap*, lo que eleva la diversión a cotas insospechadas para los aficionados al mundo del tenis.

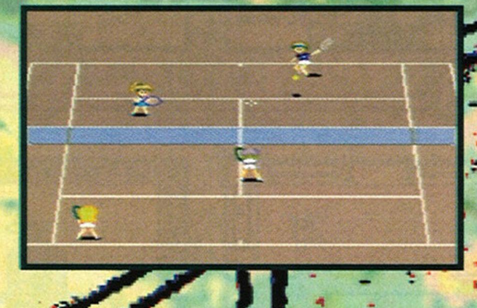
CAMPOS



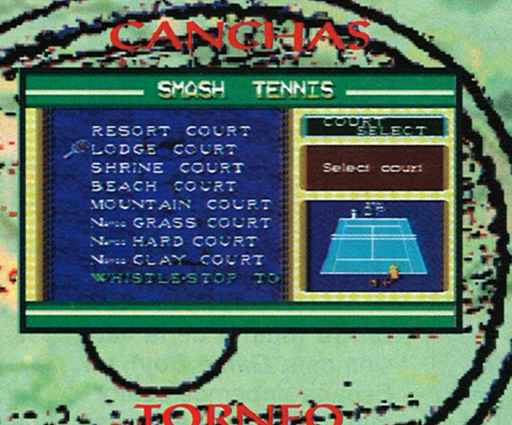
Los partidos se disputan en vistosos escenarios interactivos.

ESTADISTICAS



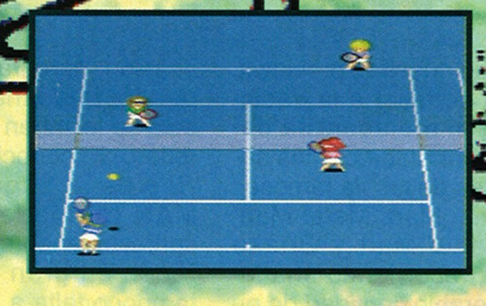


CANCHAS

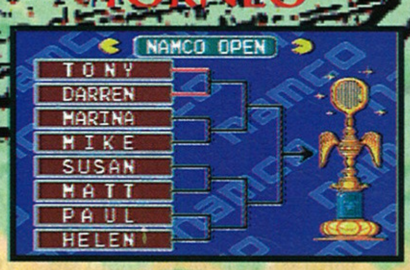


TENISTAS





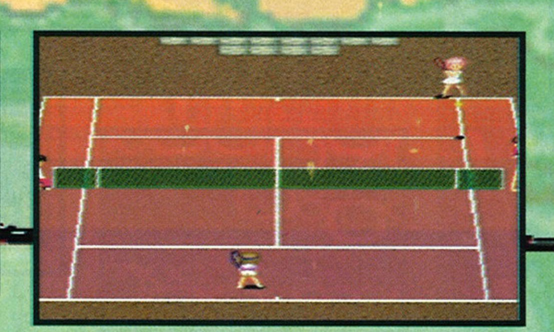
TORNEO



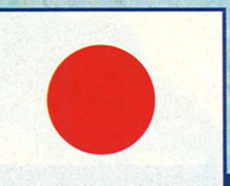
TIE BREAK





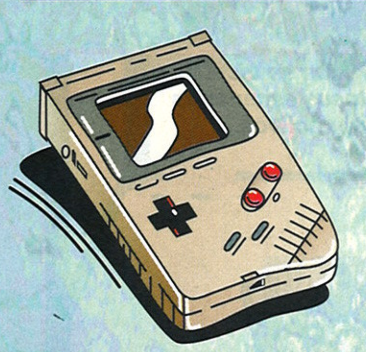


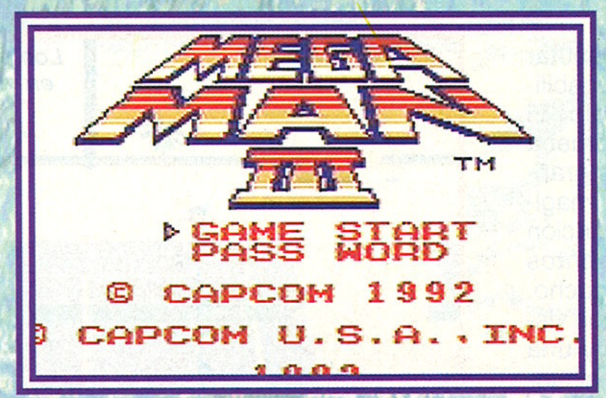
SUPER PREVIEWS



MEGA MAN III

JAPON — NINTENDO





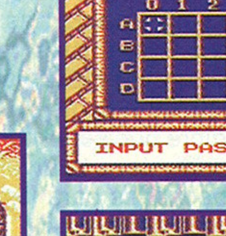


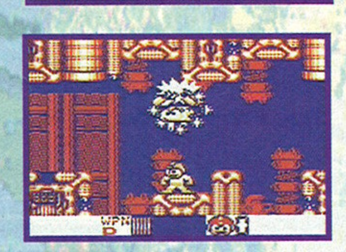
PASSWORDS

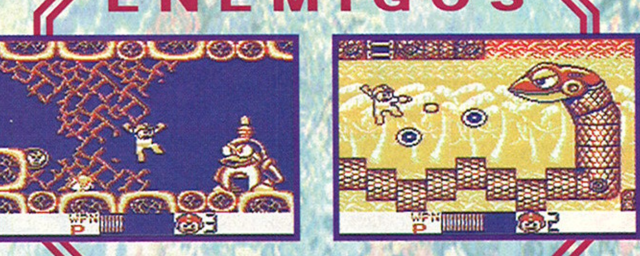


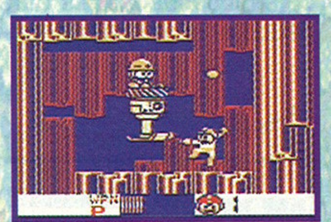
ENEMIGOS

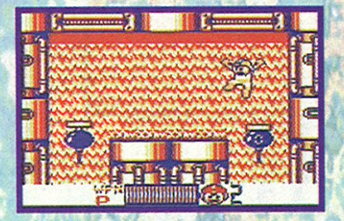












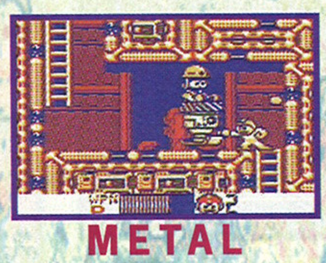


Mientras en Japón ya disfrutan de la undécima parte del clásico de **Nintendo** (cuarta de la versión para ***Game Boy***), en España debemos conformarnos con pasar nuestras horas de ocio frente al LCD de nuestra portátil, jugando con una obsoleta tercera entrega cuya fecha de programación data del año 1992. Pero bueno, no es momento de lamentarse cuando Mega Man es el protagonista de una de nuestras previews. Para no faltar a la tradición, el protagonista deberá enfrentarse a los secuaces de los ya famosos Gemini Man, Metal Man, Shadow Man y Snake Man, recorriendo una innumerable cantidad de niveles que, en más de una ocasión, repetirán su mapeado. Los fanáticos de esta serie saben a que me refiero. El conocido *flickering* de la saga MEGA MAN (parpadeo de los sprites cuando estos aparecen en gran número) tampoco falta a la cita en este cartucho. *Flickering* que, por otro lado, no sabemos si realmente se debe a las limitaciones de la propia consola o a un simple capricho de los programadores (nosotros nos decidimos por la primera). Los movimientos, las animaciones y las transformaciones de Mega Man también han sido incluidas en esta parte, lo que no deja de confirmar el hecho de que este juego es una simple continuación de la segunda entrega, pero con distintos gráficos y niveles.

MUNDOS

GEMINI



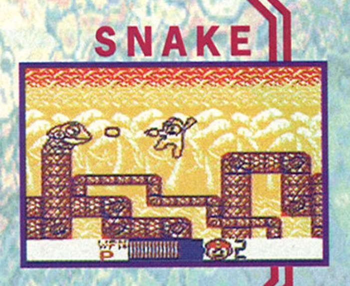


METAL



SHADOW

SNAKE



¡¡TODO LO QUE NECESITAS PARA ALUCINAR EN COLORES!!

POP& soft®

NUEVO TELEFONO DE PEDIDO
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 10 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTEN

NOVEDADES SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.	MUT. LEAGUE HOCKEY	8.990	BUBA'N STICK	9.990	MAST. OF COMBAT	5.990	DONALD DUCK 2	5.990
		NBA JAM	9.990	DRAGON BALL Z	9.990	ROAD RUNNER	5.990	DR. ROBOTNIK'S	5.990
ART OF FIGHTING	9.990	NBA SHOWDOWN	9.990	GENERAL CHAOS	9.990	ROBO. VS TERMINATOR	5.990	GP RIDER	5.990
BARKLEY JAM!	8.990	PELE	7.490	P. SAMPRAS TENNIS	10.490	SENSIBLE SOCCER	5.990	HOOK	5.090
CASTELVANIA	7.990	PGA EUROPEAN TOUR	8.990	HULK	9.990	SONIC CHAOS	6,990	JUNGLE BOOK	5.990
CLIFF HANGER	6.990	PRINCE OF PERSIA	9.990	WORLD CUP USA 94	9.990	STREETS OF RAGE 2	4.990	JURASSIC PARK	5.990
COOL SPOT	7.990	ROAD RUNNER	9.900			STRIDER II	6.990	NBA JAM	6.990
CHUCK ROCK II	8.990	SENSIBLE SOCCER	6.990	MASTER SYSTEM	P.V.P.	THE OTTIFANTS	5.990	ROAD RUNNER	5.990
DR. ROBOTNIK'S	7.990	SUBTERRANIA	9.900			WINTER OLYMPICS	5.990	ROBO. VS TERMINATOR	5.990
DUNE 2	9.900	THE OTTIFANTS	8.490	ASTERIX PARTE 2	5.990	ZOOL	5.990	SENSIBLE SOCCER	5.490
FIFA SOCCER	8.990	TOE JAM & EARL II	9.900	COOL SPOT	5.990	HULK	6.990	SONIC CHAOS	5.990
FLASH BACK	9.900	TURTLES TOURNAMENT	9.990	CHUCK ROCK II	5.990			STREETS OF RAGE 2	5.990
HOOK	6.990	WINTER OLYMPICS	9.900	DONALD DUCK 2	5.990	GAME GEAR	P.V.P.	STRIDER 2	5.490
HYPER DUNK	8.990	ZOOL	8.990	DR. ROBOTNIK'S	5.990			THE OTTIFANTS	5.490
JUNGLE BOOK (Próx.)		RBI BASEBALL	9.990	GP RIDER	5.490	ASTERIX	5.990	WINTER OLYMPICS	5.990
LETHAL ENFORCERS	11.990	ANDRETTI RACING	8.990	JUNGLE BOOK	5.990	COOL SPOT	5.190	ZOOL	5.990
LOST VIKINGS	9.900	BODY COUNT	7.990	JURASSIC PARK	6.490	CHUCK ROCK II	5.490	HULK	6.990
MORTAL KOMBAT	9.900								

NOVEDADES GAME BOY

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
BART AND BEANSTALK	5.190	MYSTIC QUEST	5.190	THE SPIRIT OF F-1	5.190
THE ANIMATED SERIES	5.190	NIGEL MANSELL'S	4.490	TINY TOONS II	5.190
BATTLETOADS 2	5.190	POPEYE 2	5.190	TOP RANKING TENNIS	4.690
BOMB JACK	4.690	ROAD RUSH	5.690	TURTLES 3	5.190
DARKWING DUCK	5.690	LOS PITUFOS•	5.490	WORLD CUP	4.190
EL IMPERIO CONTRAATACA	5.190	WORLD CUP USA 94•	5.990	XENON 2	5.190
LIBRO DE LA SELVA•	5.990	TETRIS II•	5.990	ZELDA	5.690
BAT. TOADS & D. DRAGON•	5.490	SENSIBLE SOCCER•	5.990		
MEGAMAN III•	4.490	INDY I•	5.990		
METROID II•	4.490	STAR WARS	5.190		
DONKEY KONG V•	5.990	SUPER MARIO LAND	4.190		
KIRBY'S DREAM LAND	4.190	SUPER MARIO LAND II	5.690		
KIRBY'S PINBALL LAND	5.190	SUPER MARIO LAND III	5.690		

¡COLEGA! AHORRATE 300.- "PELAS"
(SOLO EN LOS TITULOS MARCADOS EN ROJO)

OFERTAS SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.	ROBOCOP III	5.990	STRIDER II	3.490	PAPERBOY	2.490	BART VS THE WORLD	4.490
		SHADOW OF THE BEAST	2.990	SKYCHIN	2.990	PIT FIGHTER	2.490	CRASH GEAR	2.495
007 JAMES BOND	2.990	SPACE HARRIER II	2.990	BLADES OF VENGANCE	2.990	PREDATOR 2	2.490	FANTASY ZONE	1.990
ADDAMS FAMILY	5.990	SPEED BALL II	2.990	BOB	2.990	RAINBOW ISLAND	2.490	G. FOREMAN BOXING	1.990
BART'S NIGHTMARE	4.990	SPIDERMAN X-MEN	5.990	X-MEN	3.990	RENEGADE	2.490	INDY III	2.595
BUCK ROGERS	2.990	SUMMER CHALLENGER	2.990			ROBOCOP 3	4.490	KRUSTY'S FUN HOUSE	2.495
CASH DUMMIES	5.990	TALMIST ADVENTURE	2.990	MASTER SYSTEM	P.V.P.	SONIC 2	2.990	KLAX	1.990
CRUE BALL	2.990	T-2 JUDGMENT DAY	5.990			SPACE GUN	2.490	MARBLE MADNESS	1.990
CYBER BALL	2.990	WARSPEED	2.990	ADDAMS FAMILY	4.490	SPIDERMAN	2.490	POPILS	1.990
DICK TRACY	2.990	WC LEADER BOARD	2.990	ALIEN 3	2.490	T-2 ARCADE	4.490	PREDATOR 2	2.495
DOUBLE DRAGON 3	2.990	WIZ'N LIZ	4.490	AIRTON SENNA	2.490	T-2 JUDGMENT	4.490	ROBOCOP 3	4.490
FATAL REWIND	2.990	WRESTLE WAR	2.990	BACK OF THE FUTURE	2.490	ANDRE AGASSI	2.490	SPACE HARRIER II	1.990
G. FOREMAN BOXING	2.990	WWF WRESTLEMANIA	2.990	BART VS THE WORLD	4.490	DRACULA	2.490	SPIDERMAN	2.595
GODS	2.990	ASTERIX	6.990	KLAX	2.490			SPIDERMAN 2	2.495
KLAX	2.990	JURASSIC PARK	6.990	LEMMINGS	2.490	GAME GEAR	P.V.P.	T-2 ARCADE	4.990
NBA ALL STAR	4.990	NORWAY BEACH BABE	2.990	MARBLE MADNESS	2.490			T-2 JUDGMENT	4.490
PAPERBOY	2.990	SONIC SPINBALL	6.990	MERCS	2.490	ADDAMS FAMILY	4.490	WWF STEEL CAGE	2.495
PUGGSY	4.490	STREET FIGHTER II	6.990	PACMANIA	2.490	ALIEN SYNDROME	1.990	DRACULA	2.490

OFERTAS GAME BOY

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ADDAMS FAMILY	2.490	GARGOYLES	1.995	STAR TREK	2.490
BEST OF THE BEST	2.990	KRUSTY'S FUN HOUSE	2.990	SUPER JAMES POND	2.490
BLUE BROTHERS	2.995	NBA	2.995	TERMINATOR 2	2.990
BOULDER DASH	1.995	ROBIN HOOD	2.990	TETRIS	3.990
COOL WORLD	2.490	SPIDERMAN	1.995	UNIVERSAL SOLDIER	2.990
DENNIS THE MENACE	2.490	CASTLE QUEST	2.490	NAVY SEALS	2.990
DRACULA	2.490	CHUCK ROCK	2.490	PRINCE VALIANT	2.990
ZOOL	1.990	CLIFFHANGER	2.490	R-TYPE	1.990
PINBALL DREAMS	1.990	FELIX THE CAT	2.490	SPIDERMAN X-MEN	3.490
REN & STIMPY	1.990	KUNFU MASTER	1.995	TOP GUN	2.990
ADVENTURE ISLAND II	2.490	MUHAMMED ALI	2.490		

NOVEDADES SUPER NINTENDO

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
AERO THE ACROBAT	12.490	METAL COMBAT	10.490	TOTAL CARNAGE	11.990	CHAMPIONS SOCCER	11.490
ALFRED CHICKEN	11.490	MIGHT AND MAGIC II	12.490	TUFF ENUFF	11.400	DRAGON BALL Z	11.490
ART OF FIGHTING	12.490	MYSTICAL NINJA	11.990	TURN AND BURN	12.490	FIFA SOCCER	11.490
ASTERIX	8.990	NIGEL MANSELL'S	8.490	TURTLES TOURNAMENT	12.490	MEGAMAN X	9.490
BATMAN RETURN	10.590	PLOK	7.490	VIRTUAL SOCCER	11.490	WORLD CUP STRIKER	12.490
BUBSY	9.490	ROCK'N ROLL RACING	11.990	WINTER OLYMPICS	12.490	WORLD CUP USA 94	8.990
CLAY FIGHTER	12.990	SENSIBLE SOCCER	9.390	YOUNG MERLIN	12.490		
CORRE CAMINOS	9.490	SKY BLAZER	9.390	ZOMBIES	10.490		
DAFFY DUCK	12.490	SOCCER KID	11.490	STUN RACE	11.490		
EMPIRE STRIKE BACK	12.490	SPACE ACE	11.490	CHOPLIFTER III	9.390		
EQUINOX	9.390	STAR WING	9.490	BATTLETOADS & D. DRAGON	9.390		
FINAL FIGHT	11.990	STR. FIGHTER II TURBO	12.490	CLAYMATES	9.390		
FLASH BACK	9.390	SUNSET RIDERS	11.990	THE KINS OF DRAGON	10.990		
GP 1	10.490	SUP. MARIO ALL STAR	9.490	KNIGHTS OF ROUND	10.990		
LOS PITUFOS	9.490	SUPER WIDGET	11.400	SUPER METROID	10.490		
LOST VIKINGS	8.490	THE HUMANS	9.490	PIRATES DARKWATER	9.390		
MERCH WARRIOR	11.990	TOP GEAR 2	12.490	WORIA HEROES	11.990		





OFERTAS SUPER NINTENDO

	P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.		P.V.P.
ADDAMS FAMILY 2	5.490	JAMES BOND JR.	3.990	PUSH OVER	5.490	SUPER JAMES POND	5.490
ANOTHER WORLD	5.490	JOHN MADDEN	3.990	RIVAL TURF	6.900	SUPER OFF ROAD	4.900
AXELAY	5.490	DESERT STIKE	5.490	ROBOCOP 3	5.490	SUPER STRIKE GUN	5.490
BEST OF THE BEST	5.490	ZOOL	3.990	STAR WAR'S	5.490	SUPER SWIV	3.990
BOB	3.990	BATMAN RETURN	5.490	SPIDERMAN X-MEN	5.490	SYVALION	5.490
COOL WORLD	5.490	KING ARTHUR'S WORLD	4.900	STREET FIGHTER 2	5.490	TERMINATOR	6.990
CRASH DUMMIES	6.990	LEMMINGS	6.900	SUPER ADV. ISLAND	6.900	TEST DRIVE	5.490
DARIUS TWIN	4.900	MORTAL KOMBAT	7.990	TYNGTOOON	5.490	TOP GEAR	6.900
DENNIS THE MENACE	5.490	MR. NUTZ	5.490	ZOOMBIES	5.490	TRODDLERS	5.490
EARTH DEFENSE FORCE	4.900	NHLP HOCKEY	3.990	SUPER ALESTE	4.900	WARSPEED	5.490
G. FOREMAN BOXING	5.490	PGA TOUR GOLF	3.990	SUPER BOMBERMAN	4.990	WHIRLO	5.490
GODS	5.490	PILOTWINGS	5.490	SUPER D. DRAGON	6.900	W. LEAGUE BASKET.	6.990
TROLL	2.990	PRINCE OF PERSIA	5.490	SUPER G. GO	5.490		

PERIFERICOS MEGADRIVE

	P.V.P.
PAD 6 BOTONES	2.990
SG SUPERBOARD	1.990
SG FIGHTER	1.990
MEGASTICK 2	4.690
TURBO TOUCH	1.990
MAVERICK	3.290

PERIFERICOS SUPER NINTENDO

	P.V.P.
ADAPTADOR 6 JUGADORES	3.990
NINTENDO SCORE + 4 JUEGOS	7.990
MAVERICK	3.290
FANTASTIC	5.490
CONTROL PAD	2.490

SUPERCHOLLOS

	P.V.P.	COLEGAS
ELITE NES	8.400	2.250
SUPER TURRICAN NES	8.400	2.250
SUPER KICK OFF NES	8.400	2.650

JOYSTICK TELEMACH

	P.V.P.
NINTENDO	7.600
SEGA MEGADRIVE	7.600
SUPER NINTENDO	7.600



POR TU COMPRA RECIBIRAS UN REGALO SORPRESA



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO [ ]
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ - IX

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS.		
TOTAL		

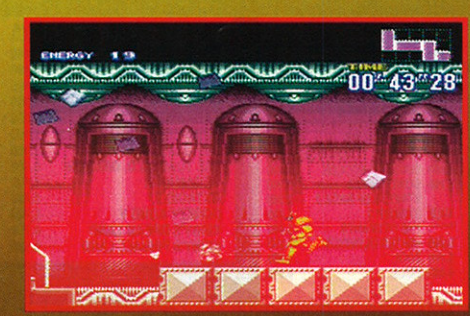














RETORNO A ZEBES

La verdadera historia de Metroid no comienza en el planeta Zebes, ni en la academia espacial donde tiene lugar el desenlace fatal. Para hablar de Metroid habría que remontarse a los albores de la Famicom Family en Japón, cuando Nintendo dio el toque final a un proyecto llamado Metroid.

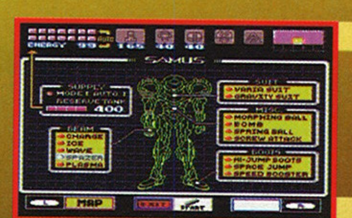


SUPER METROID

Y todo esto sucedía en el año 1985, no está mal verdad. Un poco más tarde se demostraría el gran acierto de **Nintendo** y sus grandes sagas como MARIO, ZELDA o DONKEY KONG. Seis años más tarde debutó la versión portátil, de inminente aparición en España, del mito galáctico: METROID 2: RETURN OF SAMUS. Pero hasta la aparición de la versión para ***Super Nintendo*** el protagonismo del personaje principal, una bella muchacha llamada Samus Aran, quedaba relegado a un plano secundario debido a la curiosa teoría de la coexistencia de mitos. Es imposible mantener a fenómenos como Mario, Kirby, Donkey, Link o Samus Aran manteniendo el tipo de igual manera.

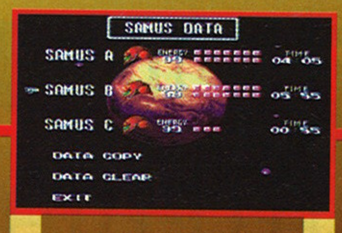
El secreto del éxito que acompañará al genial **SUPER METROID** en

su larga odisea es el buen hacer de una compañía que nunca falla, que se supera título a título y que nunca defrauda al usuario. **Nintendo** sigue acaparando la supremacía mundial del videojuego. Cada título que lanza al mercado acaba en el Top 1 de todas las listas del mundo, convirtiéndose directamente en un clásico de clásicos. **SUPER METROID** es el perfecto ejemplo de como se debe hacer un cartucho, por muchos años que conlleve su desarrollo, y sin atosigar al usuario con frecuentes capítulos que acaban amargando el buen sabor de boca que dejan en todos nosotros el primer capítulo de una saga. Samus Aran ha encontrado la forma de hechizar a todos aquellos afortunados que puedan introducir el cartucho en su consola. Y es posible que muchos de voso-



INVENTARIO

Si pulsamos R en la pantalla del mapa obtendremos el inventario de Samus Aran. ¿Seréis capaces de encontrarlo todo?

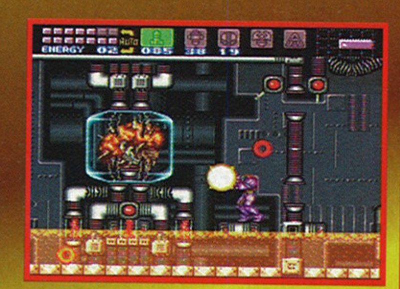


La pila de SUPER METROID almacena tres partidas diferentes con el tiempo total empleado en cada una.

BATTERY BACKUP

Los habitantes de Zebes están inmortalizados en forma de varias estatuas a lo largo y ancho del planeta. Disparando a las esferas que sujetan en sus manos, obtendremos los diferentes poderes e items especiales del juego. Existen cuatro estatuas de Chozo con vida con distintos propósitos.

ESTATUAS DE CHOZO





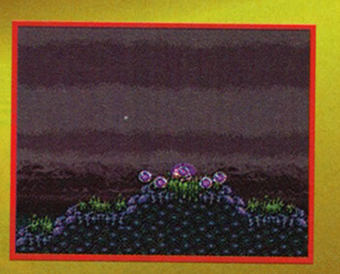
TRUCOS ESPACIALES

SUPER POWER UPS



Si quieres comprobar la eficacia de tus armas por separado, selecciona el icono de Super Bombs y en el menú inventario selecciona solo una de las armas junto a Charge Beam. Durante el juego pulsa el botón de disparo hasta que recargue el arma, y verás lo que sucede.

MULTI BOMBAS



Carga tu arma con el Charge Beam y conviértete en Morphing Ball. Cinco bombas saldrán despedidas del transformado cuerpo de Samus Aran, abarcando un área mayor con su onda expansiva. Este elemento puede causar verdaderos estragos en los más acérrimos enemigos.

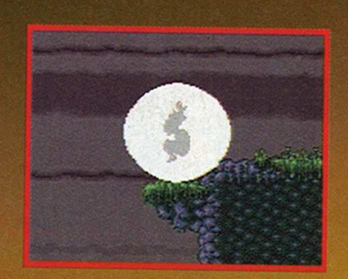
SUPER PROPULSION

Podrás utilizarlo si posees el Speed Booster. Elige una larga superficie para correr y alcanza la máxima velocidad. Pulsa abajo y Samus se pondrá a parpadear: si quieres volar verticalmente, pulsa abajo y salto. Si prefieres volar en diagonal pulsa L o R, abajo y salto, y si quieres desplazarte en horizontal pulsa salto seguido de la dirección elegida, IZQUIERDA o DERECHA.



RECARGA DE ENERGIA

Si tu energía se encuentra bajo mínimos, puedes cambiar misiles por energía. Para hacer esto necesitas al menos 10 misiles, 10 Super misiles y 11 Super Bombs. Conviértete en bola, selecciona el icono Power Bomb, mantén pulsados L, R y abajo y presiona X para soltar la bomba. Shamus se convertirá en una bola de luz blanca y repondrá su energía al máximo.



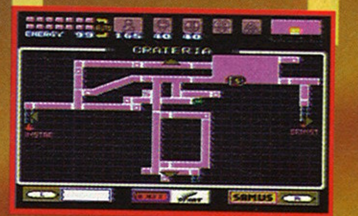
OPTIONS

La pantalla de opciones nos permitirá elegir el idioma, redefinir los botones del control pad, elegir la opción Moon Walk (disparar hacia atrás mientras andas) y customizar la opción Icon Cancel.

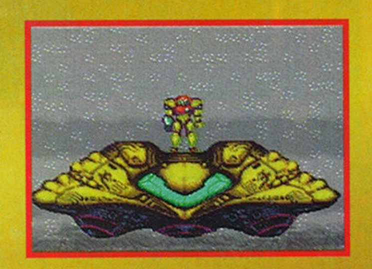


MAPA

Pulsando START accederemos al mapa de la zona explorada. Las zonas coloreadas de rosa son lugares que ya hemos visitado, y las azules están totalmente inexploradas. No revelan el mapeado completo de la zona.



CRATERIA : 13 ITEMS

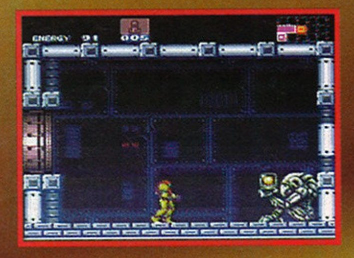


Crateria es la húmeda superficie del planeta Zebes, y está constantemente regada por la lluvia ácida que producen los frecuentes fenómenos volcánicos del sur del planeta y la ligera contaminación de la zona.



BOMBA

Un poder adicional para Samus Aran que le permitirá depositar bombas al convertirse en Morphing Ball.



STAR SHIP

La nave de Samus Aran posee recargas infinitas de energía y armas adicionales. Además, nos permitirá salvar partidas y posteriormente continuar desde ese estratégico punto.

TANQUE DE ENERGIA

Con cada tanque de energía que obtengamos, Samus logrará 99 puntos de energía suplementarios. Podemos recoger hasta un total de 14 Energy Tanks.



ESTATUA DE CHOZO VIVIENTE

El primer encuentro desagradable del juego lo protagonizará esta inquieta y renegada estatua de Chozo. Después de coger la bomba, la estatua cobrará vida y se avalanzará sobre nosotros lanzando plasma y golpeándonos con su garra. Utiliza Missiles y Super Missiles.









SAVE ROOM

Repartidas por todo el mapeado de SUPER METROID. Aquí podréis grabar vuestras evoluciones en la partida. Al encender de nuevo la consola, Samus Aran continuará la partida desde la última Save Room visitada y utilizada.

MISSILES

Este armamento es cinco veces más potente que un disparo normal. Por cada uno de los Super Missiles Tank que recojamos, obtendremos cinco Missiles más. Forma parte del Pentamenú superior.





tros no apreciéis que posee 24 megas, ni que el protagonista es una chica, pero antes o después caeréis bajo el influjo de su magia, de su perfecta jugabilidad y creeréis estar pisando las húmedas praderas de Crateria o explorando temerosos los angostos pasadizos de Maridia. Esta experiencia formará parte de vuestras vidas durante alguna o algunas semanas, o quizá meses porque dependiendo de nuestra habilidad exploratoria y tiempo empleado, el final del juego esconderá diferentes escenas.





BRINSTAR : 18 ITEMS



Más conocida como la jungla impenetrable de Zebes por la tremenda complejidad de sus laberintos y la exótica, pero peligrosa, flora y fauna que allí habita. Uno de los pocos lugares de Zebes que no está amenazado por la temible lluvia ácida.



SPORE SPAWN

Esta criatura fue construida por los ingenieros de la armada pirata. Convierte a Samus en bola, cuando la criatura agite su cuerpo por la pantalla, y lanza missiles al hallar su punto débil. Las semillas te ayudarán.





KRAID

El lagartode Brinstar es el enemigo más impresionante del juego, a excepción del cerebro madre. Al principio, sólo mostrará su cabeza hasta que reciba un razonable número de impactos en las fauces. Entonces, se elevará sobre el suelo mostrando su gran tamaño. La clave es seguir lanzando Misssiles y Super Missiles a su boca.



MORPH BALL

Una vez conseguido este preciado ítem, Samus Aran podrá covertirse en una peculiar esfera rodante pulsando abajo dos veces. Ahora, ya podrás acceder a zonas escondidas y a pasadizos secretos.



SPAZER

El Spazer divide nuestro rayo en tres cargas independientes, proporcionándonos un mayor alcance con nuestra arma favorita.

VARIA SUIT

Esta protección corporal reducirá los daños recibidos a la mitad, y nos permitirá explorar zonas castigadas por las altas temperaturas.



RAYOS X

Sin duda uno de los detalles más útiles y sorprendentes del juego. Este método de visión te permitirá descubrir el 99 por ciento de los pasajes secretos. También forma parte del Pentamenú.

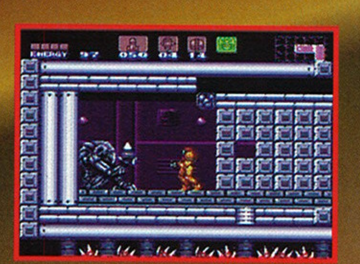
CHARGE BEAM

Si dejamos pulsado el botón de fuego unos segundos, lanzaremos un potente y terrorífico disparo. Se puede utilizar junto a las restantes armas conseguidas.



RECHARGE FUEL

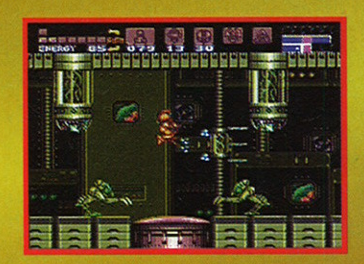
Además de los habituales depósitos de energía, el Recharge Fuel nos permitirá obtener cierta cantidad de energía de reserva en el caso de perder toda nuestra potencia, ya sea de un modo automático o manual.







WRECKED SHIP : 13 ITEMS

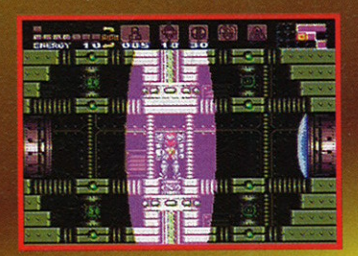


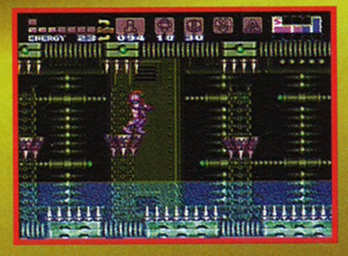
Los restos de una gran nave espacial descansan exánimes sobre la superficie del planeta Zebes. Hace mucho tiempo tuvo lugar un aterrizaje forzoso y espectacular protagonizado por astronautas de una antigua civilización desaparecida.



GRAVITY SUIT

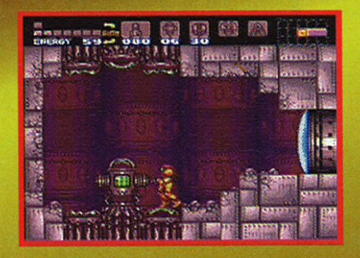
Este fantástico traje de gravedad reduce el daño enemigo simplemente a un cuarto y, además, permitirá moverse libremente a Samus Aran a través de las zonas acuáticas.





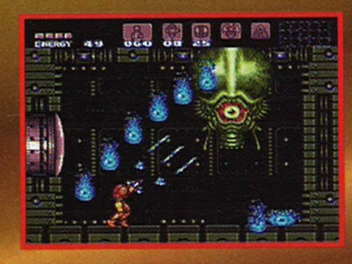
MAP ROOM

Esta escondida cámara también se encuentra en cada uno de los cinco mundos y revelará el mapeado casi completo de la zona en que os encontréis.



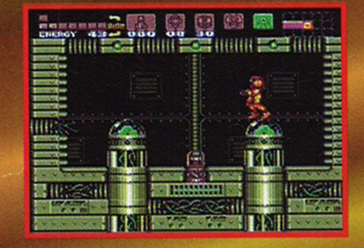
PHANTOON

El fantasma del la Wrecked Ship bebe de las fuentes energéticas del cerebro madre para atacar con plasma a todos los que penetran en su antesala. Conserva tus Missiles hasta que Phantoon abra su ojo trifocal.



SUPER MISSILES

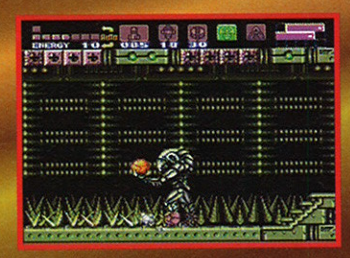
Los Super Missiles son mucho más potentes que los Missiles. Cada vez que recojamos un Super Missile Tank conseguiremos cinco más. Tambien, destruyen los bloques Super Missiles. Se encuentran en el Pentamenú principal.

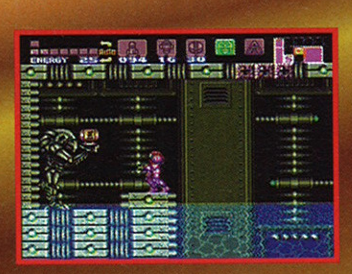


ESTATUA DE CHOZO BUENA

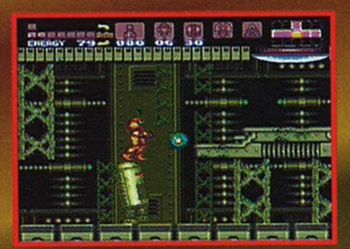
Tránsformate en bola sobre la mano de la estatua y prepárate para una escena que provócara pavor, expectación y, por último, satisfacción. Y es que hay estatuas que merecen también una alegría.

De las restantes características técnico-lúdicas ya os hable en la preview, pero no me importa refrescar vuestra memoria: los gráficos recrean a la perfección los microclimas de cada una de las seis regiones de Zebes y, sin ser especialmente espectaculares, ambientan de forma magistral el enorme mapeado del juego. La banda sonora supera a casi todo lo oído hasta ahora en un cartucho de ***SNES*** gracias a la utilización de coros sampleados y fragmentos orquestales. Otro sobresaliente alto









MARIDIA : 18 ITEMS



Por este bello nombre se conoce al mundo submarino del planeta Zebes. Este complejo macroclima es capaz de albergar a las más fieras, letales y siniestras criaturas marinas: crustáceos, anfibios y peces. También contienen aguas cenagosas. Un encanto.



PLASMA

La más poderosa de todas las armas. Es capaz de destruir varios blancos enemigos con un sólo disparo.





al sonido FX, que conforma un auténtico despliegue atmosférico que os hará sentir en cada una de las situaciones vividas por Samus Aran. Y de la jugabilidad, tratándose de **Nintendo,** no es necesario realizar ningún comentario ya que resulta perfecta. Surcar el planeta Zebes consiguiendo armas, encontrando caminos secretos y resolviendo enigmas ha sido un proceso tan meticulosamente estudiado que en ningún momento os sentiréis agobiados o desesperados ante situaciones insolubles. Una verdadera maravilla que convierte la programación





SPRING BALL

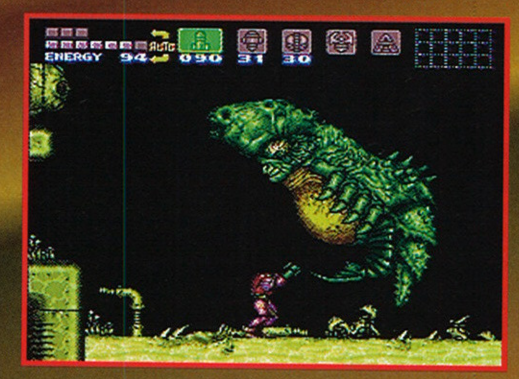
Este objeto permite saltar a Samus Aran, cuando está convertido en Morphing Ball. Es de gran utilidad en ciertos casos.





DRAYGON

El punto débil de este Super Boss es el estómago. No os dejéis hipnotizar por el Modo 7 y evita sus dos ataques principales: un rápido balanceo y una lenta trayectoria horizontal. Utiliza Missiles y Super Missiles para destruir a uno de los más duros enemigos.



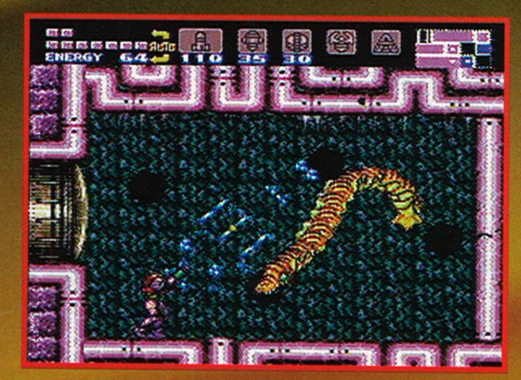
SPACE JUMP

Uno de los objetos más valiosos. Equipa a Samus con un salto indefinido que le permitirá desplazarse por el aire sin necesidad de tocar el suelo. Aprende a utilizarlo y accederás a cualquier lugar de las alturas con más facilidad de la esperada.



SNAKE CREATURE

Este enemigo de transición no supondrá grandes quebraderos de cabeza. Evita su cola y dispara a su horrenda cabezota. Es especialmente vulnerable cuando asoma la testa por los agujeros. Los Super Missiles serán vuestro mejor aliado, una vez más.



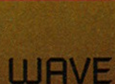
NORFAIR : 30 ITEMS

Es la zona habitada más profunda del planeta Zebes y está castigada por las altas temperaturas del subsuelo. Los pozos de lava y el calor reinante han acabado con la vida de visitantes poco preparados.









ICE

El disparo de hielo congela a todos los enemigos para su posterior destrucción, o para su utilización como plataformas.

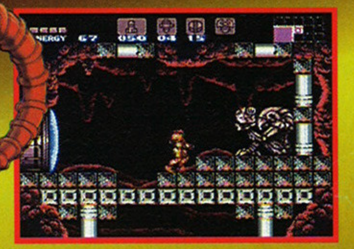
RIDLEY

El primero y penúltimo enemigo del juego encabeza la lista de colonizadores piratas como principal ladrón de la larva Metroide. Sus ataques favoritos son lanzar fuego y agitar su larga y letal cola. Rocía su cuerpo con potentes Missiles y Super Missiles.

WAVE

Este Wave Beam lanza una descarga de sinuosa trayectoria capaz de destruir varios obstáculos y enemigos.





HI JUMP BOOTS

Estas botas dotan a Samus de un salto espectacular e idóneo para alcanzar altas plataformas.

CHOZO VIVIENTE 2

Esconde oscuros designios. La mejor forma de acabar con la criatura es utilizar el Charge Beam a la máxima potencia.

SCREW ATTACK

Este ítem convierte a Samus Aran en un remolino mortal capaz de destruir enemigos con el simple contacto de su cuerpo.

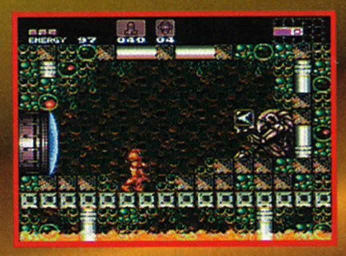
SPEED BOOSTER

Las botas Speed Booster os permitirán romper la barrera del sonido, y los bloques Speed Booster al correr con el botón Dash.









CROCOMIRE

La única forma de destruirlo es disparando a la boca para hacerle retroceder hasta que caiga en el pozo de lava. Cuidado con la sorpresa final amigos.

GRAPPLING BEAM

Este brazo articulado permitirá a Samus Aran columpiarse sobre bloques especiales. El Grappling Beam forma parte del Pentamenú principal.

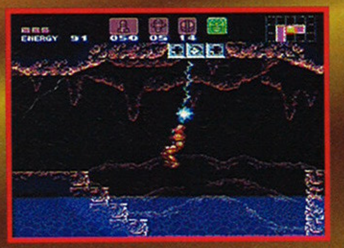
POWER BOMBS

Para detonarlas nos convertiremos en Morphing Ball, y depositaremos las bombas en el suelo. Es el tercer ítem del Pentamenú.

CHOZO BUENA 2

Al convertirnos en Morphing Ball sobre la mano de la estatua, el nivel de lava disminuirá alarmantemente. ¡Gracias estatua de Chozo!









TOURIAN : 0 ITEMS



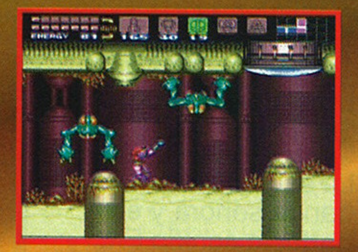


El cuartel general de los piratas y la residencia habitual del cerebro madre. El primer enclave de Tourian yacía justo bajo la superficie pero, tras la primera incursión destructora de Samus Aran en Zebes, decidieron trasladarla a un lugar más seguro.

LARVA METROIDE

Samus Aran y la larva Metroide protagonizarán una escena que pondrá la carne de gallina a todos los que logren llegar hasta este punto del juego. Este pasaje quedará grabado en nuestra retina.





SUPER BOSS

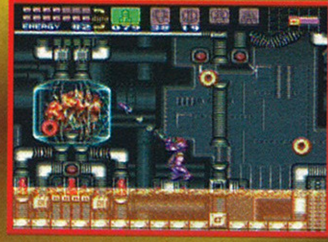
El cerebro del hombre siempre ha estado unido al cuerpo y en el caso del Mother Brain sucede de lo mismo, pero de qué forma. Dedícate a lanzar Missiles y Super Missiles como un poseso. Una vez que se te agoten utiliza el Charge de tu arma y continúa la masacre cerebral. Pero cuando la historia prometía acabar bien y de un modo feliz, el Super Boss fulmina toda tu energía con un potente haz de protones. Prepárate a morir..., no, aún no. La larva Metroide se avalanza sobre el ser ancestral y chupa su energía casi hasta el final. Después y con cierto cariño repone la energía de su salvadora algunos años atrás, Samus Aran. La larva Metroide ha reconocido a la intrépida guerrera que perdonó su vida en ese momento existencial. Pero como los finales de las buenas novelas, el fin de la admirable larva se poduce. ¡Adiós querida larva Metroide, nunca me olvidaré de tí! Samus Aran, furiosa y vengadora arremete contra el Super Boss hasta acabar con él para siempre.

OJO

Este desagradable parásito de las puertas requerirá una serie de impactos para revelar la entrada secreta.



MOTHER BRAIN







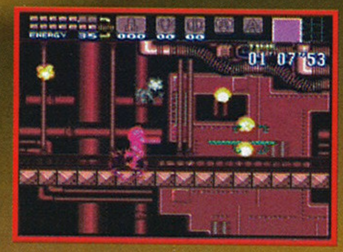
Al final de una estancia plagada de peligros, encontraremos al verdadero culpable de todo, el cerebro madre. El mismo que protagonizara los bellos instantes finales de anteriores capítulos de Metroid. Dispara Missiles y Super Missiles para acabar momentáneamente con el. Pero no cantéis victoria aún...

en el octavo arte. Con **SUPER METROID** sucede como con los buenos libros, cuando los acabas de leer sientes tristeza, la tristeza de saber que ha terminado un fantástico viaje y que tardará mucho tiempo en volver a repetirse. Aunque nunca deben descartarse posibles y maravillosas sorpresas lúdicas.
Y pasará mucho, muchísimo tiempo, hasta que podamos vivir de nuevo una aventura tan impresionante como la experimentada con **SUPER METROID.** No recordaba una experiencia igual desde THE LEGEND OF ZELDA.

THE ELF

LA HUIDA





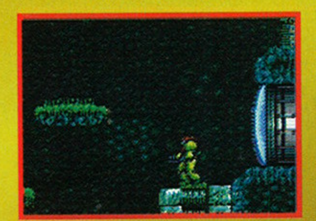
Al igual que al inicio del juego, tendrá lugar una escapada contrarreloj, esta vez de tres minutos, hacia nuestra querida nave. Además, no te olvides de salvar a los buenos compañeros de Zebes, te lo agradecerán mucho.



SUPER METROID

PUERTAS

AZULES



Un simple disparo o una bomba abrirán las puertas azules.

VERDES



Un sólo Super Missile puede abrir con rapidez esta puerta.

ROJAS





Para abrirla necesitrás cinco Missiles o un Super Missile.

ONE WAY EXITS



Estas puertas sólo pueden ser abiertas por una dirección y con el disparo preciso. Una vez que poseamos el Wave Beam no supondrán un gran problema.

AMARILLAS

Sólo se abren al recibir la onda expansiva de una Power Bomb.



DE METAL



Requieren la eliminación de ciertos enemigos para parpadear. En este estado, podrán abrirse con un simple y certero disparo.

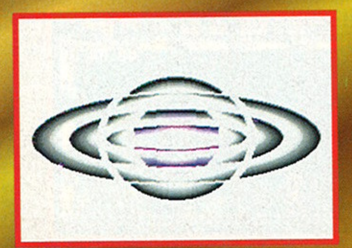
PENTAMENU



El menú principal de SUPER METROID está formado por cinco items de vital importancia: Missiles, Super Missiles, Super Bombs, Grappling Beam y Rayos X. Para acceder a estos poderes especiales pulsa SELECT hasta señalar el ítem necesario

EL FINAL





Es un final apoteósico donde los halla, y una merecida recompensa para los que hemos logrado completar esta gran obra de Nintendo. Por cierto, si acabáis el juego antes de cumplir las tres horas y/o recogiendo todos los items, el final cambiará notablemente. Nos veremos muy pronto en SUPER METROID 2,o METROID 4, como vosotros queráis.





NINTENDO
(NINTENDO)
MEGAS: 24
JUGADORES: 1
VIDAS: 1+ENERGIA
MUNDOS: 6
CONTINUES: INFINITOS
PASSWORDS: NO
SALVAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	92
MUSICA	95
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	96

- El mapeado más grande jamás visto en un videojuego.
- La gran ayuda del *Battery Backup*.
- La sobresaliente banda sonora y el perfecto sonido FX.
- El perfecto control de Samus Aran.
- Los soberbios Final Bosses.
- Una intro de fábula.

TOTAL 96

Estamos ante una obra maestra de **Nintendo,** sólo comparable a leyendas como LEGEND OF ZELDA o SUPER MARIO WORLD. Si queréis disfrutar con el juego más grande jamás creado, aquí tenéis uno de los cinco mejores cartuchos para ***SNES***.







SOLO PARA VALIENTES


RYU
"El Vengador"


ZANGIEF
"Sansón"

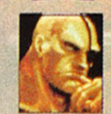
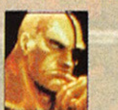


BALROG
"La Maza"

M. BISON
"Coronel Muerte"


BLANKA
"Malas Púas"


SAGAT
"El Ogro de Siberia"



CHUN LI
"La Indomable"


DHALSIM
"El Brujo"


GUILE
"Marine Loco"


VEGA
"Mr. Garfio"



E. HONDA
"Maremoto"

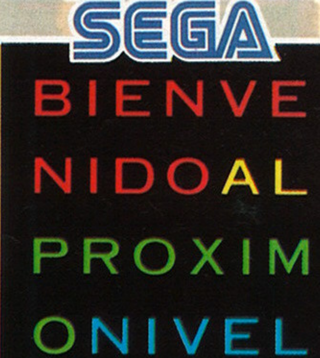

KEN
"La Furia"





¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.

SEGA MEGA DRIVE

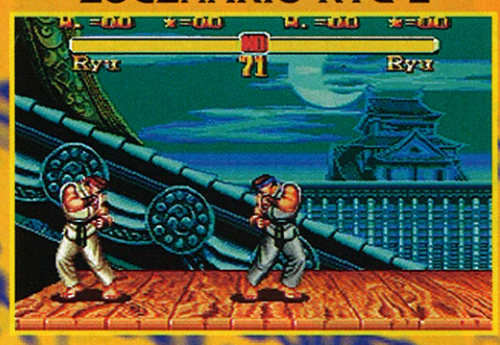


Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.


MEGA DRIVE
MAXIMA POTENCIA
La primera incursión de STREET FIGHTER II en Mega Drive sorprendió a la gran mayoría de los aficionados por su tremenda calidad y por su jugabilidad sin límites. Ahora viene SUPER STREET FIGHTER II, un juego de 40 megas que está dispuesto a arrasar con todo lo conocido.
SUPER STREET FIGHTER II

ESCENARIO RYU

ESCENARIO RYU 2



DIFERENCIA CARAS






ESCENARIO DHALSHIM



ESCENARIO DHALSHIM 2



El trono de los *beat'em up* es uno de los honores más codiciados y competidos dentro del mundo de los videojuegos. Cada cierto tiempo, y cada vez con una frecuencia más corta, surgen poderosos candidatos a la corona que convierten prácticamente en cenizas a sus rivales. Así ocurrió con la llegada de STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION y MORTAL KOMBAT para los 16 bits de **Sega** que sepultaron a títulos con cierto renombre como FATAL FURY o ART OF FIGHTING. Por aquello de que la historia se repite, ahora les ha tocado el turno de sucumbir ante dos programas de peso que, además, son sus segundas partes. Sin lugar a dudas, este ha sido uno de los reinados más breves de la historia. **SUPER STREET FIGHTER II** es ante todo un enorme esfuerzo de la compañía **Capcom** en su constante afán de superación. En esta versión encontraréis muchos e importantes cambios que van más allá de la típica incorporación de nuevas opciones, modalidades, luchadores o golpes. Aquí los programadores han rediseñado de una forma espectacular todo el aspecto gráfico del juego, modificando la definición (sombreado y tramado de escenarios y personajes). Con las mejoras de este aspecto y del scroll del suelo ha aumentado la sensación de profundidad 3D de una manera bastante sensible.

En cuanto a los colores, la selección de tonos es mucho más agradable, brillante y vistosa que en la primera versión, cuya gama en algunos escenarios resultaba un tanto chillona. Si en materia de gráficos todo raya a un gran nivel, en el tema sonoro ocurre exactamente todo lo contrario. Las melodías son muy buenas, pero los efectos sonoros y las

ESCENARIO GUILE



ESCENARIO GUILE 2



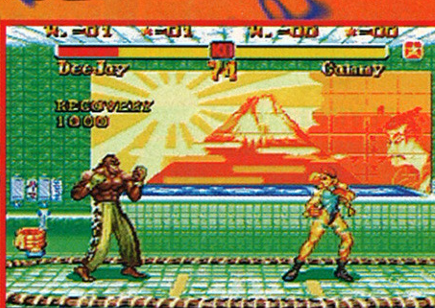
NUEVAS REGLAS



COMBO



FIRST ATTACK



RECUPERACION



digitalizaciones de voz son realmente tristes con un sonido a lata bastante desagradable. Con 40 megas hay que exigir que el sonido esté como mínimo entre los mejores de ***Mega Drive***. Pero en este caso no se ha cumplido esta máxima. Sin duda, es el único punto negro del programa de **Capcom**.

Los amantes de las curiosidades tendrán también la oportunidad de observar otros singulares cambios en el físico de un juvenil Ryu, un rostro más agresivo en Blanka, Honda o Bison y el paso de los años en Guile. Aún más gratificante resultan los tres nuevos incentivos por puntos (combos o combinaciones de golpes encadenadas, primer golpe y recuperación), todo un aliciente pa-



ra los más competitivos. Otra peculiaridad es la posibilidad de elegir el color de la indumentaria entre ocho tonos diferentes en cualquiera de los modos de juego.

Son precisamente estas modalidades uno de los platos fuertes en **SUPER STREET FIGHTER II** por su abundancia y versatilidad.

Empezaremos por el clásico Super Battle en donde, tras seleccionar a un luchador, deberemos enfrentarnos al resto de competidores en su terreno. En el modo Tournament los participantes son ocho y su mecánica es parecida a una copa (los ganadores de cada combate se clasifican para la siguiente ronda y el resto compiten por los puestos de ho-



nor). En el Versus se mantienen la posibilidad de elección de jugador, escenarios y fuerza. También incorpora nuevas estadísticas como la del First Attack, número de Perfect o el porcentaje de aciertos sobre el total de golpes lanzados. Uno de los modos nuevos es el Challenge que consiste, básicamente, en acabar con nuestro rival en el menor tiempo posible (Time Challenge) o lograr el mayor número de puntos (Score Challenge). Por último, sólo queda el Group Mode con dos posibilidades: Point Match o Elimination. En la primera pueden participar de 1 a 8 jugadores en un único enfrentamiento por puntos. En la segunda, Elimination, las personas en competición pueden llegar a ser 16



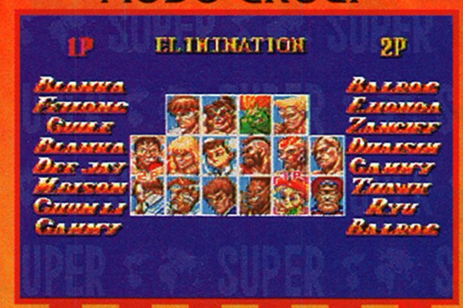
en dos bandos, y el sistema es el de eliminación del perdedor hasta que uno de los grupos se quede sin luchadores.
Además, de cuatro nuevos luchadores (Dee Jay, T. Hawk, Fei Long y Cammy), casi todos los personajes antiguos cuentan con nuevos movimientos o golpes especiales que han aumentado considerablemente su potencial. En líneas generales, sigue reinando la igualdad y el equilibrio entre los contendientes, pero algunos como Vega, Bison y, sobre todo, Sagat parecen haber ganado en velocidad y rapidez.
Aunque dominemos a la perfección el repertorio de magias, vencer a estos tres individuos nos costará sudor y lágrimas, amén de unos cuantos créditos.

SUPER STREET FIGHTER 2

MODO CHALLENGE



MODO GROUP





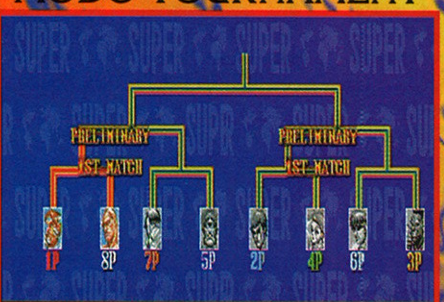
Las fases de bonus son idénticas a las de la primera versión, es decir, la del coche, la de muro de ladrillos y la de los barriles.
La jugabilidad es, como siempre, un auténtico lujo, destacando el hecho de que las magias y los golpes especiales salen con una mayor frecuencia que en STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION.
Pero si estos datos no son suficientes como presentación, apuntad estas inéditas credenciales: movimientos fácilmente ejecutables, ritmo frenético, miles de posibilidades y opciones, nuevos modos de juego, competiciones en las que pueden participar hasta 16 jugadores y un largo etcétera más de argumentos capaces de convencer y entusiasmar al más apático y aburrido de los aficionados a este género de lucha.
Por último y como epílogo a todo lo dicho en estas páginas, ratificar que **SUPER STREET FIGHTER II** de **Capcom** ha mejorado ampliamente con respecto a su antecesor en los siguientes aspectos fundamentales: jugabilidad, calidad y posibilidades. Estamos ante todo un reto para los amantes al apasionante mundo de los videojuegos.
No obstante, y como sucede siempre, la última palabra y la decisión definitiva están siempre en tu poder.

DE LUCAR

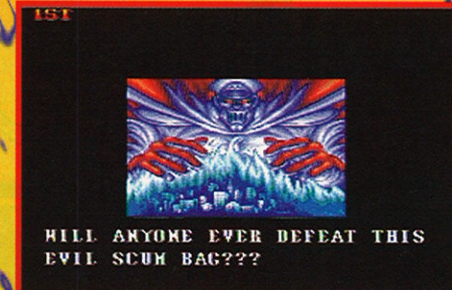
MODO VERSUS



MODO TOURNAMENT



FINAL







CAPCOM
CAPCOM
MEGAS: 40
JUGADORES: 1-16
VIDAS: 1
FASES: 16
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	95
MUSICA	90
SONIDO FX	70
JUGABILIDAD	96

- La extraordinaria jugabilidad.
- Las importantes mejoras gráficas y cambios de imagen.
- Los 4 nuevos personajes.
- Los nuevos modos de juego y los golpes especiales.
- Desgraciadamente, los efectos no están a la altura de las circunstancias.

TOTAL 94

SUPER STREET FIGHTER II para ***Mega Drive*** supera con creces a su antecesora aportando, además, importantes mejoras al conjunto del programa. Lo único que desentona es el sonido, pero el resto puede considerarse simplemente como extraordinario.

OYE MIRA ¡VEN!

32 AÑOS DEL SALON INTERNACIONAL DE LA IMAGEN Y EL SONIDO

OYE lo mejor en sonido. MIRA lo último en imagen. VEN a SONIMAG 94. Descubre las últimas novedades, todas la marcas, los más espectaculares avances en TV, Video, Hi-Fi Doméstico, Hi-End, Home-Theater, Car Audio, Telefonía, Satélite, Ordenadores Domésticos, Juegos, Realidad Virtual, Radioafición, Instrumentos Musicales, Iluminación Espectacular, Sonido Profesional... Y además, este año SONIMAG coincide con Expotrónica e Informat, para que con una sola visita puedas hasta triplicar tus oportunidades de negocio. De profesional a profesional: No te pierdas esta gran oportunidad. **OYE, MIRA, ¡VEN!.**

32 SALON INTERNACIONAL DE

LA IMAGEN Y EL SONIDO

Sonimag 94

BARCELONA 12 ■ 18 SEPTIEMBRE

12, 13, 14 SEPT. PROFESIONALES | **15, 16, 17, 18 PROF. ■ PÚBLICO GENERAL**









tve

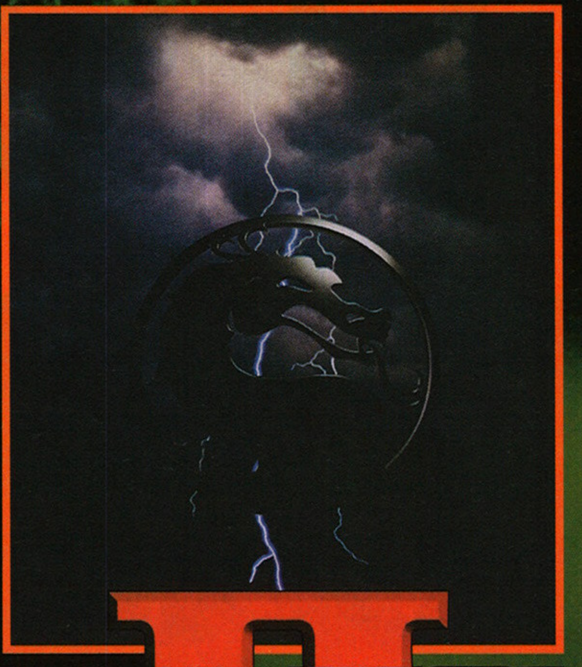






EL PODER DE LA SANGRE

El mes pasado os sorprendimos con una excepcional preview de MORTAL KOMBAT II. Después de contemplar los ansiados fatalities, ha llegado la hora de analizar y valorar en su justa medida este magnífico título de la compañía Acclaim.





SELECCION



MORTAL KOMBAT II

MORTAL KOMBAT II no sólo es un juego violento. El hecho de que contenga imágenes impactantes no sirve para disfrazar un título genial. La inclusión del famoso modo Gore no hace sino poner la guinda a un pastel que, sin la sangre, seguiría siendo igualmente exquisito. La primera entrega tenía unas cualidades jugables tremendas, pero a pesar de su indiscutible categoría pecaba de algunos defectos como: ciertas rutinas en los patrones de ataque de los luchadores al enfrentarnos a la máquina, y un considerable desequilibrio entre los luchadores.

Todos estos fallos han desaparecido. Estamos ante un verdadero monstruo se mire por donde se mire, y es prácticamente imposible encontrar un fallo en esta salvaje creación de **Acclaim** para ***Super Nintendo***. La gama de golpes es genial, el control de cada uno de los luchadores es muy sencillo, las magias salen con suma facilidad, las digitalizaciones son perfectas y rítmicas, y todos los luchadores mantienen una colosal igualdad que asegura cientos de jornadas de entretenimiento. Este cartucho será inevitablemente comparado con SUPER STREET FIGHTER II. Personalmente, si hay algún cartucho capaz de superar a la bestia de **Capcom** es sin duda **MORTAL KOMBAT II**. Las razones son claras. A mi entender, este lanzamiento iguala en calidad y jugabilidad a SUPER STREET FIGHTER II y, además, cuenta con un detalle exclusivo: el realismo. Esta cualidad viene proporcionada por dos elementos. En primer lugar, los gráficos son digitalizaciones de personas en carne y hueso y no dibujos como en otros juegos del género. En segundo lugar, la sangre nos hace zambullirnos de lleno en la acción más violenta de una cruenta pelea.

Más allá de esta concepción de rea-





MORTAL OPTIONS



FINISH HIM!!



lismo están los *fatalities, babalities* y *friendship moves.* Los primeros son la nota distintiva de este juego. La forma de dar la puntilla final escapa a cualquier concepción que se pueda tener de una lucha callejera. Es una exaltación de la violencia más absoluta que jamás hayamos podido imaginar. Realmente se termina con el contrincante, y para siempre. Por otro lado, los *babalities* y *friendship moves* representan el lado simpático del juego. Convertir en bebé o dar un regalo al enemigo derrotado está pensado para los que quieren ridiculizar al contrincante, en lugar de ensañarse con él. Así pues, nosotros seremos los que otorgaremos el talante al cartucho. Si conectamos la sangre y hacemos *fatalities* será porque entendemos que este título es, dentro de una ficción lógica, un monumento a la violencia y una representación de la realidad más cruel. Por otro lado, si eliminamos la sangre en las opciones y empleamos *babalities* o *friendship moves*, entenderemos que el juego no es otra cosa que una diversión alegre y desenfa-





MORTAL KOMBAT II



ELECTROSHOCK

TORPEDO

TELEPORT

R A I D E N

FRIENDSHIP

BABALITY

BLADE SLICE

BLADE FURY

BLUE BOLT

BARAKA

FATALITY 1

FATALITY 2

FRIENDSHIP

DOUBLE KICK



LIGHTNING



FATALITY 1



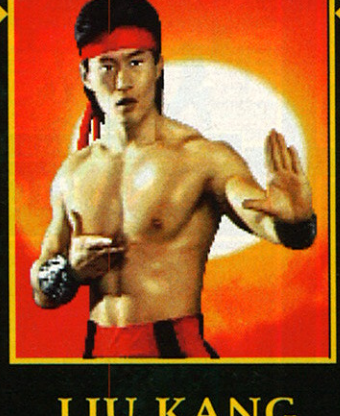
FATALITY 2



FIREBALL

FLYING KICK

BIKE KICK



LIU KANG

FRIENDSHIP



FATALITY 1

FATALITY 2

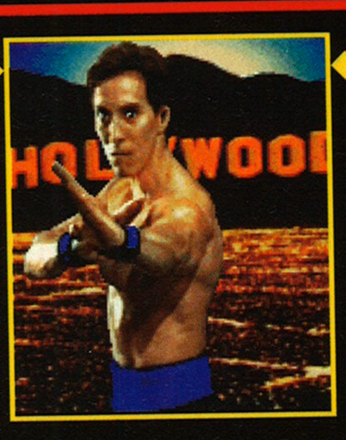
BABALITY

JOHNNY CAGE


SHADOW UPPERCUT


SHADOW KICK


GREEN BALL




FRIENDSHIP


FATALITY 1


FATALITY 2



BABALITY

JAX


ENERGY WAVE


EARTH QUAKE


BACK BREAKER







FRIENDSHIP

BABALITY


MULTI-SLAM

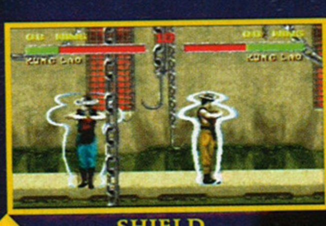

FATALITY 1


FATALITY 2

dada. En resumen, nosotros decidimos como queremos que sea la acción, violenta o no. **MORTAL KOMBAT II** será salvaje en la medida en que nosotros, previamente, lo decidamos. Si decides clavar un cuchillo al vecino, estaremos ante un acto violento. Por el contrario, si decidimos emplear este objeto para pelar una simple manzana, perderá cualquier connotación negativa. Algo parecido le ocurre a este cartucho, y sólo tú serás quien tome la decisión final. De todas formas, y pienses lo que pienses, procura que tus prejuicios o los de la gente que te rodea no te priven de un cartucho único, que con el tiempo será vital para entender la esencia de los videojuegos.

THE SCOPE / R. DREAMER

KUNG LAO


SHIELD


AIR KICK


HAT THROW




FRIENDSHIP


FATALITY 1

FATALITY 2



BABALITY

MORTAL KOMBAT II

SUB ZERO



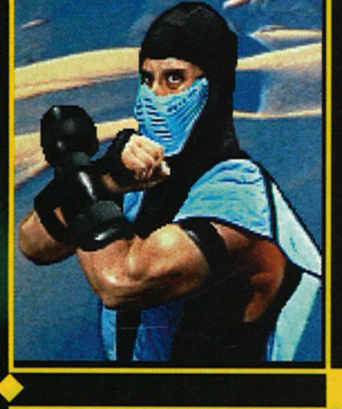
SLIDE

GROUND FREEZE

FREEZE









BACKHAND

FATALITY 1



FATALITY 2



FRIENDSHIP

BABALITY

REPTILE



SPIT ACID

POWER BALL







FATALITY 1

FATALITY 2



INVISIBILITY



FRIENDSHIP



BABALITY



MILEENA



TELEPORT KICK

SAI THROW

FATALITY 1



FATALITY 2



GROUND ROLL



BABALITY

FAN THROW

FAN LIFT

FAN SLICE

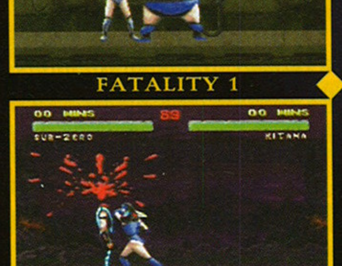


KITANA



FRIENDSHIP

FATALITY 1



FATALITY 2



BABALITY



SCORPION

SPEAR

AIR THROW



LEG GRAB



FRIENDSHIP





BABALITY





TELEPORT PUNDH

FATALITY 1



FATALITY 2



FLAMING SKULLS



HOLDING



KICKER



SHANG TSUNG





FATALITY 1

FATALITY 2



BABALITY

MORTAL KOMBAT II

KINTARO

Es el digno sustituto de Goro. Son casi hermanos gemelos, pero Kintaro es más grande y mezquino. No en vano, tiene nuevos golpes y movimientos especiales, capaces de quitar la esperanza a cualquiera.







PERSONAJES OCULTOS

Tres nuevos personajes se ocultan tras los escenarios de MORTAL KOMBAT II: Jade, una luchadora temible; Smoke, el hermano gemelo de Sub-Zero y Scorpion, y por último, Noob Saibot, una sombra que está considerado como el luchador más rápido del torneo.





PIT FATALITIES

En la primera parte, el escenario The Pit poseía su propio fatality. En esta ocasión, son tres los escenarios donde podréis ejecutar sus correspondientes fatalities: The Pit II, Dead Pool y Kombat Tomb.







MORTAL II KOMBAT

ACCLAIM
(SCULPTURED SOFTWARE)
MEGAS: 32
JUGADORES: 2
VIDAS: 1
FASES: 15 COMBATES
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	96
MUSICA	90
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	94

- Todos y cada uno de los golpes.
- Los *fatalities*, pese a quien pese.
- La alternativa de los *babalities* y de los *friendship moves*.
- Las digitalizaciones de los luchadores son perfectas.
- Las tremendas críticas que seguramente va a recibir.

TOTAL 95

Todas las críticas de los detractores de la violencia en los videojuegos y la polémica que despertó el primer MORTAL KOMBAT parece que no han influido para nada en esta segunda entrega. **Acclaim** ha creado una auténtica maravilla de la técnica.



Nº 22 - FEBRERO - 1994 - 275 PTAS.
LOS
super
jue
SONIC
HAY DOS
En octubre
LO MAS
SUPER



EL PEQUEÑO SALVAJE

Cuando todavía no ha pasado un año desde el lanzamiento de la gran obra maestra de la compañía Virgin, ALADDIN, un nuevo título con la licencia de Disney vuelve a dejarnos a todos boquiabiertos. Su nombre: JUNGLE BOOK.

JUNGLE BOOK es, como todos supondréis, la adaptación lúdica del clásico musical de animación con que **Disney** nos obsequió a todos en su día. Recrear la esencia de determinados personajes televisivos o cinematográficos no es algo que esté al alcance de muchos (ahí tenemos el lamentable ejemplo que nos da una y otra vez **Ljn.** con sus diferentes entregas de LOS SIMPSONS), aunque esta cualidad parece que ha sido asimilada a la perfección por la británica **Virgin.**
David Perry ha sido, una vez más, el responsable de un proyecto que, al igual que su anterior producción ALADDIN, encerraba la dificultad añadida de ser uno de los títulos preferidos de niños y mayores. Los resultados, como en aquella ocasión, han sido espectaculares, destacando un aspecto como el músical en el que no se ha escatimado trabajo a la hora de equiparar en calidad la versión informática con la cinematográfica. La culminación, os lo aseguramos, ha sido genial, sobresaliendo especialmente el tema central de la versión para ***Mega Drive***, que cuenta con un espectacular efecto de piano. Todo un prodi-



gio. Esta maravilla comienza su exhibición a partir del momento en que Mowgli aparece en la pantalla de nuestro monitor. Su considerable tamaño y la perfección de sus movimientos crean un ambiente animado muy similar al que pudimos vivir con el magnífico ALADDIN. Es posible que estéis un tanto cansados de la repetitiva comparación establecida entre ambos títulos, pero la tremenda calidad de estos dos cartuchos y su afinidad de planteamientos y desarrollos nos obliga a ello.

Originalmente concebido como un juego de plataformas, en este **JUNGLE BOOK** primará la habilidad por encima de los reflejos, ya que sus extensos mapeados nos trasladarán por medio de todo tipo de artilugios situa-

JUNGLE BOOK





dos con toda la mala intención de este mundo. Así, deberemos saltar de liana en liana como el mismísimo Tarzán, saltar hasta cotas realmente altas con la colaboración inestimable del impulso que las ramas nos proporcionan, o ayudarnos de los habitantes de la selva en un vano intento por finalizar la aventura sin la necesidad de emplear el omnipresente y siempre bienvenido pokeador.

El juego, en sus dos versiones, cuenta con más de una decena de fases

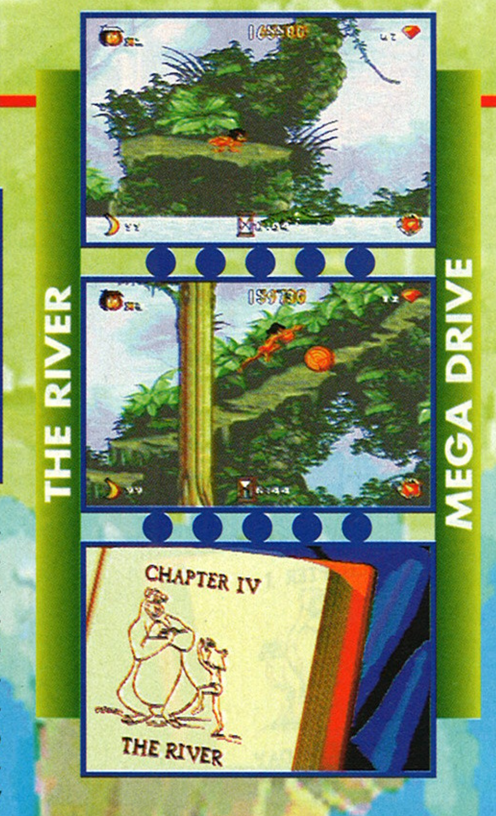


NIVEL DE BONUS

Tanto en Super Nintendo como en Mega Drive existen diversos niveles de bonus a los que podremos acceder recogiendo las quince gemas necesarias e indispensables (Mega Drive), o bien buscando el lugar secreto donde se encuentra su entrada (Super Nintendo).















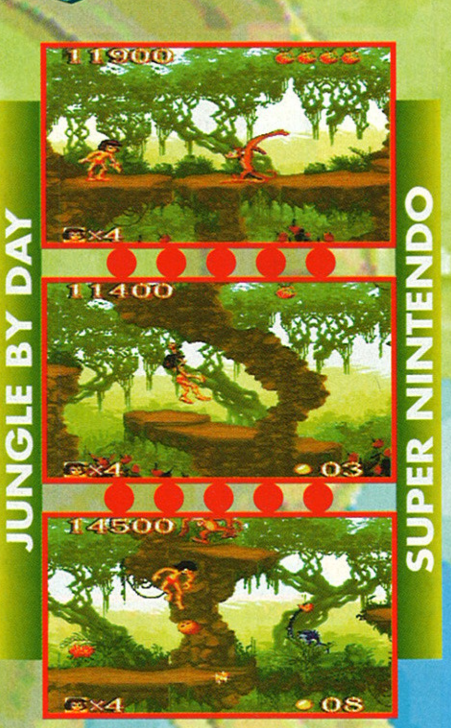
en las que nos veremos las caras con todos los secuaces de Shere Khan (incluida la simpática serpiente Kaa). Sólo echaremos en falta la ayuda de nuestro querido oso Baloo, especialista en desaparecer cuando los problemas acechan.
Cada uno de estos niveles cuenta con su correspondiente escenario. En ellos, se deja entrever la mano de unos artistas que han pretendido en todo momento simular a los grandes profesionales de **Disney.** Los resultados se pueden calificar de óptimos.
En estas condiciones, recorrer la sel-





JUNGLE BOOK











Walt Disney's Classic The Jungle Book
START GAME
OPTIONS

VIRGIN
(DISNEY SOFTWARE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 11
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	92
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	93

- La banda sonora en general.
- Los perfectos movimientos de Mowgli.
- La extensión de sus mapeados.
- Los impresionantes gráficos de todo el juego.
- La dificultad resulta excesiva.

TOTAL 93

Mejores gráficos, extensos mapeados y una jugabilidad mayor son las claves de una versión que pule todos los defectos de la entrega para ***Mega Drive***. Una auténtica joya de la programación.





va, visitar los distintos poblados o las áridas tierras gobernadas por Shere Khan se convertirá en un magnífico y placentero paseo. **Virgin Games** ha conseguido animar con su extraordinaria labor el aburrido mercado lúdico. Es difícil imaginar que otro título pueda superar la calidad atesorada por **JUNGLE BOOK**, pero siempre cabe otra sorpresa agradable. De ilusiones también se vive.

J.C.MAYERICK





VIRGIN
(DISNEY SOFTWARE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 12
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

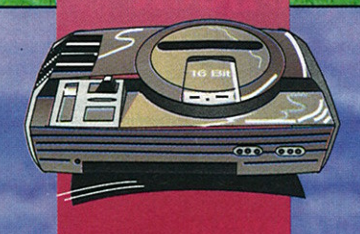
GRAFICOS	89
MUSICA	94
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	91

- El tema central de la banda sonora.
- La animación de Mowgli.
- La ajustada dificultad.
- La obligación de recoger un número determinado de gemas en cada nivel.
- Fases muy repetitivas.

TOTAL 90

El resultado final de esta entrega para los 16 bits de **Sega** demuestra que su programación se realizó mucho tiempo antes que la versión para ***Super Nintendo***. Este cartucho destaca por su excepcional banda sonora.

MEGA DRIVE



NO PIERDAS LA CABEZA

Seguramente, a todos os gustaría tener la oportunidad de disfrutar con un cartucho que contenga un esquema original y que rompa moldes derrochando humor a raudales. Pues bien, DYNAMITE HEADDY cumple estos requisitos a la perfección y su protagonista está dispuesto a hacerse con un puesto de honor entre las grandes estrellas de Sega.



ENEMIGOS

Pese a no poseer la categoría de unos clásicos jefes de final de fase, los enemigos que encontraréis a lo largo de este juego son capaces de poner en apuros al más experto jugador. Su calidad técnica está fuera de toda duda. Un gran detalle de Treasure.









Los responsables de este título son los integrantes de la compañía **Treasure**, cuyos inicios en este mundillo se remontan a la programación de juegos para **Konami**. Sin embargo, tuvimos que esperar hasta el año pasado para ver un producto firmado por esta casa, el formidable GUNSTAR HEROES. Después llegó MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE que no alcanzó las cotas de calidad del primer cartucho. Ambos juegos de ***Mega Drive*** son un claro ejemplo de la espléndida capacidad creativa de estos profesionales, que han concebido un cartucho casi impecable en todos sus apartados para los 16 bits de **Sega**.

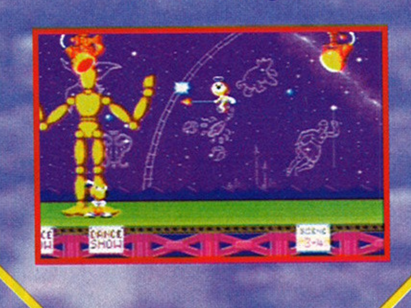
El protagonista de esta disparatada aventura es un simpático muñeco que





ANGELITO

En los momentos más complicados de esta aventura, un angelical personaje disfrazado de Cupido os indicará cual ha de ser el blanco de vuestros golpes para eliminar al odiado enemigo.



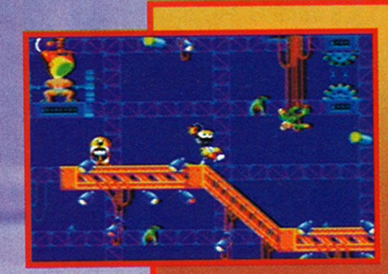





vive en el mundo de la farándula desde su nacimiento, y que ha crecido entre bastidores esperando impacientemente que llegara el momento de su debut en los escenarios. Pero cuando por fin se acercaba el momento de la gala inaugural, todos sus planes parecen irse al traste porque una serie de villanos están dispuestos a arruinar todo el montaje. Serán capaces de recurrir hasta el secuestro de su amada para interferir en los primeros pasos de Headdy en los escenarios. Como consecuencia de tanto desaguisado, este pequeño sujeto se verá sumido en una persecución por el teatro a lo largo de ocho fases con sus correspondientes subniveles. En algunos tendréis que poner a prueba vuestra habilidad, y en otros evocaréis el más puro estilo plataformero con scroll horizontal. Además, algu-

MULTICABEZAS

En determinadas zonas será imprescindible que Headdy consiga cambiar su cabeza, golpeando un icono destinado a ese fin. Así, obtendrá una cabeza-martillo, una testa que dispara, una mayor amplitud de golpe y la posibilidad de reducir su tamaño, dependiendo de lo que necesite.





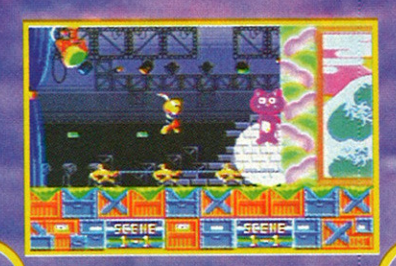



DYNAMITE HEADDY

FASE 1



Una lucha, que servirá de magnífico calentamiento, contra el más persistente de los enemigos de Headdy. Darle una buena paliza a este lamentable minino puede ser un inmejorable comienzo para esta aventura.







nas fases transcurren con scroll vertical. Todo ello bajo un incomparable marco teatral, sazonado con una buena ración de situaciones cómicas en las que Headdy se llevará la aclamación de un público incondicional. Técnicamente es un cartucho formidable, plagado de suaves y rápidos scrolles de los decorados que están atornillados al fondo de la pantalla. Y es que todos los elementos de cada una de las fases reproducen fielmente el atrezzo de una representación teatral. De vez en cuando, os veréis sorprendidos por tramoyistas corriendo el telón o montando un decorado para una nueva escena, mientras que

FASE 2



Headdy se encuentra en el acto que tiene como fondo la ciudad. En esta fase, tres puertas os conducirán directamente a sus correspondientes habitaciones para que el protagonista demuestre todas sus habilidades.

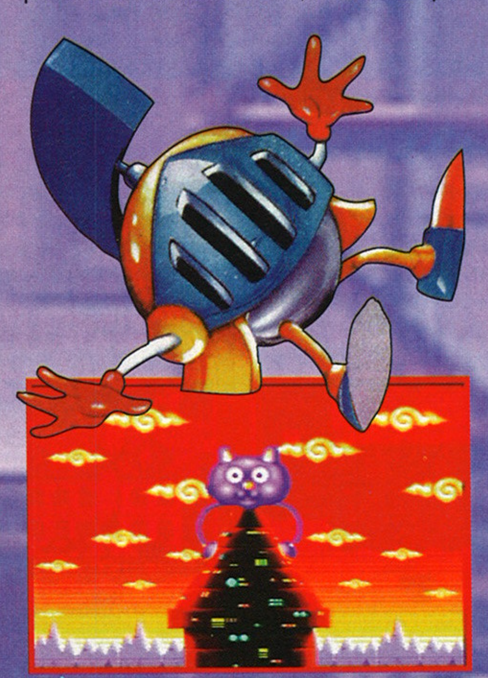


FASE 3



Debéis llegar al área de invitados a toda velocidad, evitando en todo momento caer de las plataformas móviles a la incandescente lava. Tenéis que intentar hacer pedazos el artilugio del gato que os mantiene atrapados.





FASE 4



La acción transcurrirá entre el escenario y los bastidores, donde nuestro amigo deberá hacer uso de su cabeza como principal arma. Mucho cuidado con el objetivo de Babydoll, ya que vosotros seréis el blanco primordial.





FASE 5



Headdy está preparado para ascender a las alturas por una torre que el fastidioso gato está empeñado en hacer rodajas. Lo mejor será que le aticéis unos cuantos cabezazos para meterle el miedo en el cuerpo.





Headdy continúa su aventura. Las melodías, que ambientan el juego a la perfección, son buenísimas y, sin duda, uno de los apartados mejor cuidados, junto a las voces digitalizadas que animan a este héroe en los momentos más difíciles. Las animaciones, empezando por las del protagonista y terminando por las de los gigantescos sprites de algunos jefes finales, se encuentran entre lo mejorcito para los 16 bits de **Sega.** Rotaciones en 3D de algunos escenarios y un derroche impresionante de imaginación son cualidades innatas a este **DYNAMITE HEADDY**. No hay dos fases iguales, y todas requieren nuevas estrategias para poder sobrevivir en ellas. Los jefes finales constituyen el plato fuerte. En definitiva, un título que no parará de sorprendernos ni un solo instante.

R. DREAMER

FASE 6



Un pequeño descanso en este paraíso antes de comenzar una terrible lucha contra una aberrante geisha, que ha perdido los papeles por completo. Por lo menos, recibiréis la inestimable ayuda de Headdy.



FASE 7



En este nivel es necesario ser un excelente saltador o alcanzar el tamaño de un guisante, porque esta fase se encuentra invadida por unos gigantescos misiles que no os darán tregua ni un instante. Menuda odisea os espera.







FASE 8



Para empezar con fuerza , una fase con scroll vertical donde hay que evitar ser aplastados por grandes obstáculos. Desde este paraje se accederá a la sala ,donde aguarda impaciente CRAWLER. Pies para que os quiero.

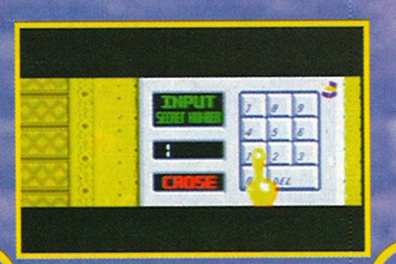


DYNAMITE HEADDY

BONUS



Emular la puntería de los mejores lanzadores de la NBA os permitirá ir obteniendo a lo largo del juego un número secreto, que os deparará una grata sorpresa al obtener los cuatro ansiados dígitos. ¡Enhorabuena!





GUNSTAR HEROES



TREASURE ES UN TESORO

En este nuevo lanzamiento encontraremos reminiscencias de las anteriores creaciones de este sensacional grupo japonés: el magnífico GUNSTAR HEROES y MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE, de excelente factura técnica pero escasa jugabilidad. Ambos títulos destacaron por la originalidad de sus planteamientos y por la categoría de sus jefes finales.

TREASURE LAND



ENEMIGOS FINALES

La casa de programación Treasure puede presumir de haber dado vida a los jefes finales más variados, originales y divertidos. DYNAMITE HEADDY no podía ser una excepción, y aquí tenéis una pequeña muestra.













SEGA
(TREASURE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 8
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	91
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	92

- Una música pocas veces oída en ***Mega Drive***.
- Un uso impecable de la paleta cromática.
- La originalidad de todo el cartucho.
- La variedad de fases.
- El control del protagonista.
- La ausencia total de passwords.

TOTAL 92

Treasure vuelve a conseguir todo un acierto. El secreto de este cartucho radica en su originalidad, en su jugabilidad arrolladora, y en el marco teatral que rodea a esta nueva estrella de **Sega**.



REGALAMOS

La compañía Nintendo ha vuelto a sorprendernos con un juego que incorpora el Chip FX de segunda generación, aportando una impresionante animación por polígonos en tres dimensiones y añadiendo más velocidad a la acción. El juego incluye una veintena de circuitos. Podrás elegir entre cuatro coches de lo más espectaculares y un atractivo modo de dos jugadores que, sin duda va a ser una de las opcio-

25 CARTUCHOS DE

nes más interesantes de esta nueva creación. Seguro que será el terror de la carretera de los próximos meses. Si quieres conseguir uno de estos 25 cartuchos para tu SNES, sólo tienes que enviar el cupón con todos tus datos (no se aceptarán fotocopias) antes del 30 de septiembre a Ediciones Mensuales, revista SUPERJUEGOS, C/O Donell 12, 28009 Madrid, indicando en el sobre 'Stunt Race FX'

STUNT RACE FX

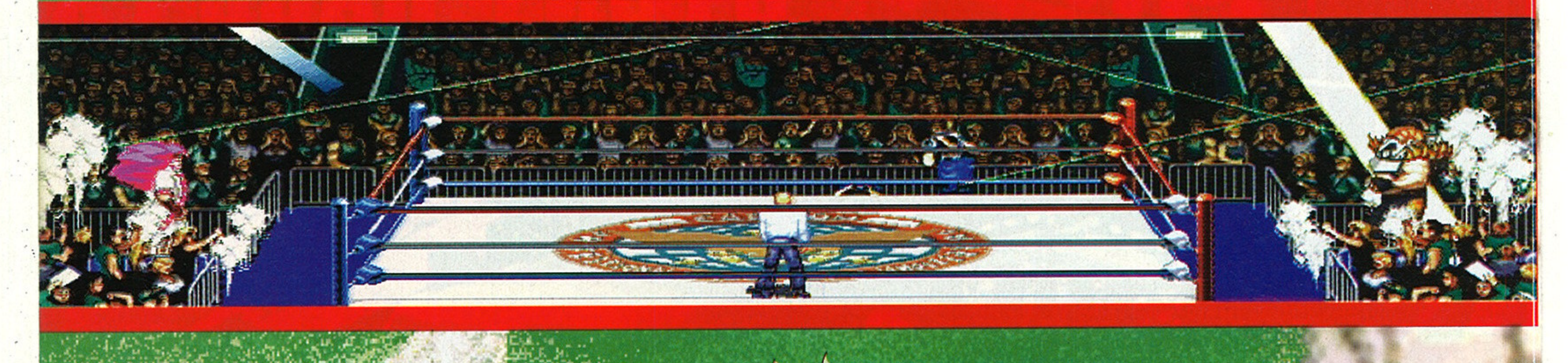
NOMBRE: APELLIDOS:
DOMICILIO: POBLACION:
PROVINCIA: C.P.: TEL.:
MODELO DE CONSOLA: ENEMIGO FINAL:





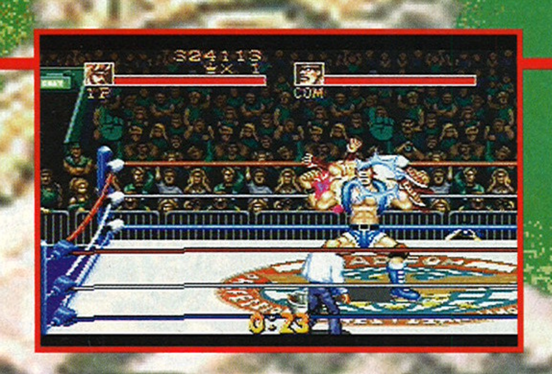


LOS REYES DEL RING



Capcom es así. Sin apenas tiempo para recuperarnos de la fantástica impresión provocada por SUPER STREET FIGHTER 2, la compañía nipona vuelve a la carga con otro espectacular juego de lucha ambientado en el wrestling.

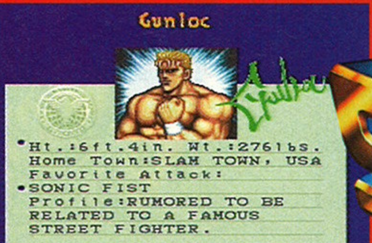
Este deporte-espectáculo, aunque no cuenta con muchos practicantes sobre la lona, si ha tenido una importante representación en el mundo de las consolas. En ***Super Nintendo***, de todos cuantos cruzaron nuestra frontera, sólo hubo uno especialmente destacable por su calidad y por los personajes que participaban: WWF ROYAL RUMBLE. Después de él, se produjo un pequeño vacío que ahora puede subsanar el nuevo lanzamiento de **Capcom**. **SLAM MASTERS** (conocido como **SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS** en Estados Unidos o **BOMBER MUSCLE** en Japón) para ***SNES*** es una excelente conversión del famoso *beat'em*





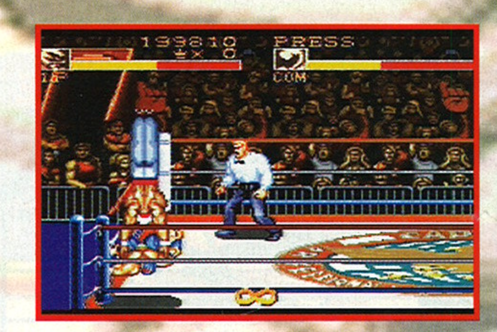




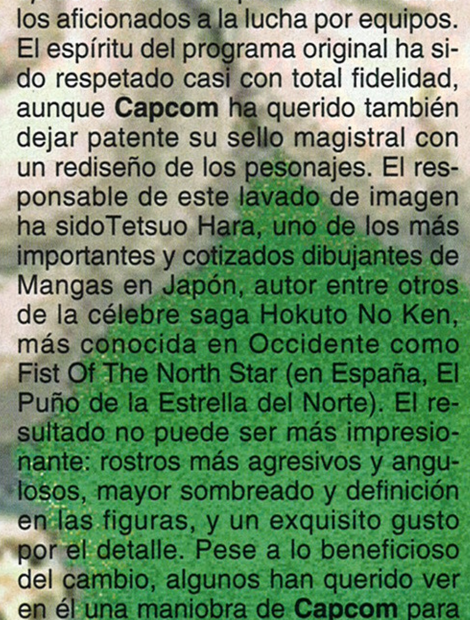




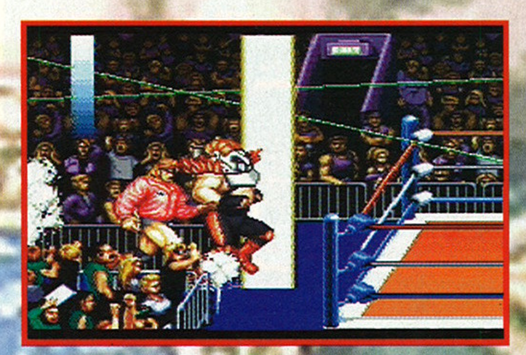






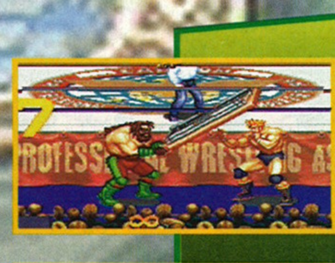


up de recreativas que hizo furor entre los aficionados a la lucha por equipos. El espíritu del programa original ha sido respetado casi con total fidelidad, aunque **Capcom** ha querido también dejar patente su sello magistral con un rediseño de los pesonajes. El responsable de este lavado de imagen ha sidoTetsuo Hara, uno de los más importantes y cotizados dibujantes de Mangas en Japón, autor entre otros de la célebre saga Hokuto No Ken, más conocida en Occidente como Fist Of The North Star (en España, El Puño de la Estrella del Norte). El resultado no puede ser más impresionante: rostros más agresivos y angulosos, mayor sombreado y definición en las figuras, y un exquisito gusto por el detalle. Pese a lo beneficioso del cambio, algunos han querido ver en él una maniobra de **Capcom** para





OBJETOS DE ATAQUE





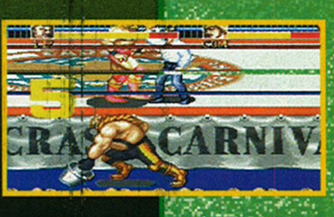












-KING RASTA "MON"-

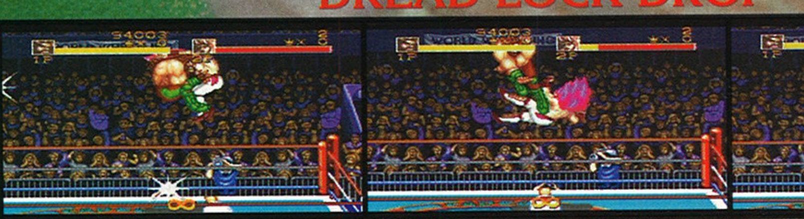
JUNGLE FEVER



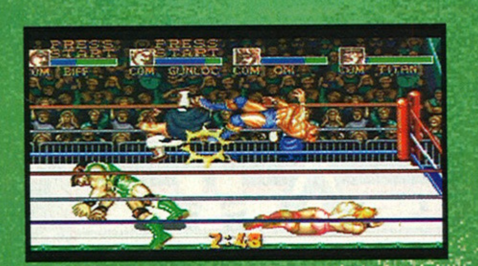
ALTURA: 6 pies y 6 pulgadas.
PESO: 331 libras.
DOMICILIO: Venice Beach, California.
ATAQUE FAVORITO: Dread Lock.
PERSONALIDAD: Un desengaño amoroso le hizo perder la confianza en el champú y desde entonces dice ser rasta. La gente dice otra cosa.



DREAD LOCK DROP



-MIKE HAGGAR-







ALTURA: 6 pies y 7 pulgadas.
PESO: 309 libras.
DOMICILIO: New York (Estados Unidos).
ATAQUE FAVORITO: Spinning Piledriver.
PERSONALIDAD: Este famoso luchador de wrestling actualmente se gana la vida como protagonista de populares videojuegos. Su hija es una las personas que más veces ha sido secuestrada en lo que va de siglo.

SPINNING CLOTHESLINE



SPINNING PILEDRIVER



- BIFF SLAMKOVICH-

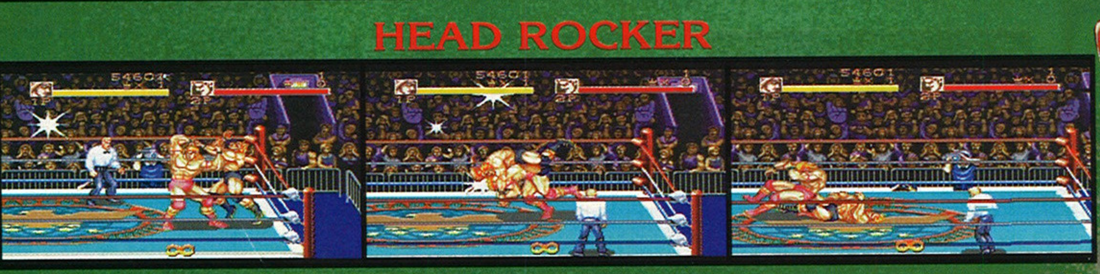
SONIC FIST



ALTURA: 6 pies y 4 pulgadas.
PESO: 264 libras.
DOMICILIO: Kiev (Rusia).
ATAQUE FAVORITO: Head Rocker.
PERSONALIDAD: Con la Perestroika, este ruso se lanzó a la aventura dejando atrás un prometedor futuro como experto en lenguas muertas siberianas.



HEAD ROCKER





-THE SCORPION-

ALTURA: 6 pies y 2 pulgadas.
PESO: 280 libras.
ATAQUE PREFERIDO: Slam Stand.
DOMICILIO: Desconocido.
PERSONALIDAD: Carece de estudios y sus modales son los de un Concejal de Distrito. Sin embargo, nadie es capaz de sobrevivir a su poderoso aguijón.

SLAM STAND



SLAM SPIRAL



ATOMIC DIVER

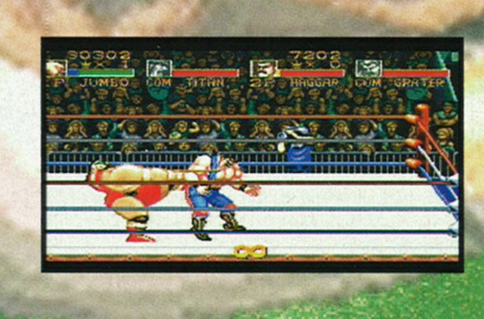


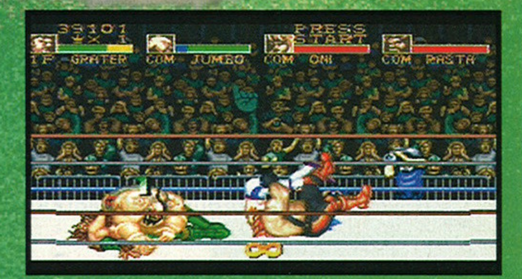
JALAPENCO COMET



-EL STINGRAY-

ALTURA: 5 pies y 6 pulgadas.
PESO: 163 libras.
DOMICILIO: Acapulco (México).
ATAQUE PREFERIDO: Jalapeno Comet.
PERSONALIDAD: Este galán de culebrón extiende sus interminables garras sobre toda fémina circundante sin importarle peso, edad o condición. Es amigo personal de Espartaco Santoni y, actualmente , luce su palmito en la Costa del Sol.

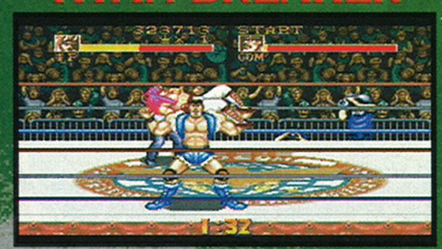




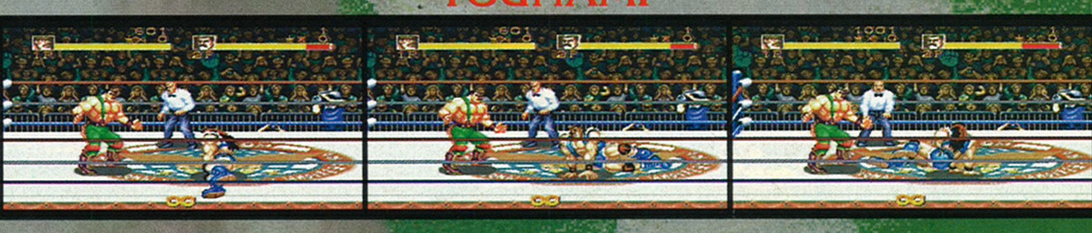
-TITANIC TIM "THE BATTLE AXE"-

ALTURA: 7 pies y 9 pulgadas.
PESO: 432 libras.
DOMICILIO: Londres (Inglaterra).
ATAQUE FAVORITO: Titan Breaker.
PERSONALIDAD: Leñador retirado por negarse a emplear el hacha y preferir sus manos. Alterna en verano la lucha con el reparto de leña en Benidorm.

TITAN BREAKER



TSUNAMI



CYCLONE KICK

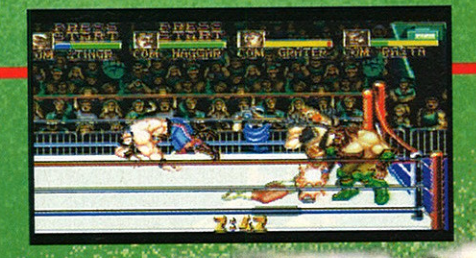


NECK WRECKER



-THE GREAT ONI-

ALTURA: 6 pies.
PESO: 221 libras.
DOMICILIO: Osaka (Japón).
ATAQUE FAVORITO: Neck Wrecker.
PERSONALIDAD: Es el hijo predilecto de un gran empresario japonés del motor. Cambió su compleja profesión como enlace sindical en la factoría Suzuki de Linares por algo bastante menos peligroso como la lucha americana.







atraer la atención del usuario japonés. En cualquier caso, esa política es completamente lícita y puede considerarse, además, como un modo de atender los gustos del cliente.
El tratamiento gráfico general está en la línea de los últimos éxitos de esta compañía, es decir, personajes de gran tamaño bien animados, colorido llamativo sin caer nunca en tonos chillones, y suave scroll de pantalla y luchadores. Teniendo en cuenta las características del juego (el escenario siempre es un ring), el entorno suele ser un tanto reiterativo cambiando sólo el color de la lona o algún pequeño detalle de ambiente. Otro aspecto especialmente cuidado es el sonoro. La selección de melodías es de lo más contundente y marchosa: abundante guitarra, ritmos cañeros y mucha, mucha batería. Acompañando a la música, toda una gama de potentes efectos sonoros con abundancia de digitalizaciones de voz y una excelente reproducción del bullicio de la grada.
En cuanto a los movimientos, cada luchador posee unos golpes específicos (que suelen coincidir con aquellos que entendemos por especiales), pero también existe un repertorio más amplio de llaves comunes al resto de luchadores. La famosa Silla Eléctrica, por ejemplo, es ejecutada por todos los contendientes aunque con pequeñas variaciones de estilo. También se pueden utilizar objetos como cubos, sillas, botellas y mesas esparcidos alrededor del cuadrilátero, o subirnos a los postes para incrustarnos en el rival. Los dos golpes del manual más efectivos se producen: uno, durante el transcurso de la pelea, y el otro pa-

-ALEXANDER THE GRATER-

ALTURA: 6 pies, e idéntico número de pulgadas.
PESO: 359 libras.
DOMICILIO: Vive en Kentucky (Estados Unidos).
ATAQUE FAVORITO: Patty Cake Slap.
PERSONALIDAD: Pese a su aspecto terrorífico, en el mundo del ring se rumorea que tiene mucha pluma. Pese a estos comentarios, él calla y sigue con sus labores de punto.





TORNADO TOSS



-JUMBO "FLAP" JACK-

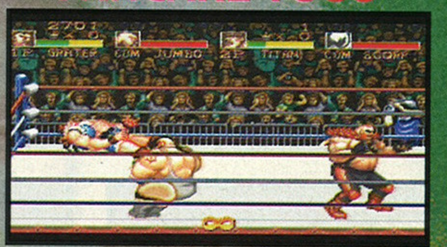


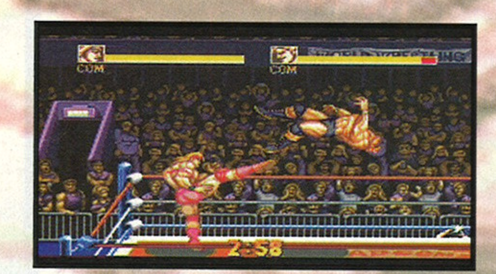
ALTURA: 6 pies y 5 pulgadas.
PESO: 410 libras.
DOMICILIO: Reside en Hosevile (Canadá).
ATAQUE PREFERIDO: Pancake Poison.
PERSONALIDAD: Es bastante conocido por sus salvajes comilonas y por sus constantes borracheras, que provocan en él un estado casi permanente de flatulencia descontrolada. Pese a su apariencia física, luce sus propios modelitos.

PANCAKE POISON



PANCAKE TOSS







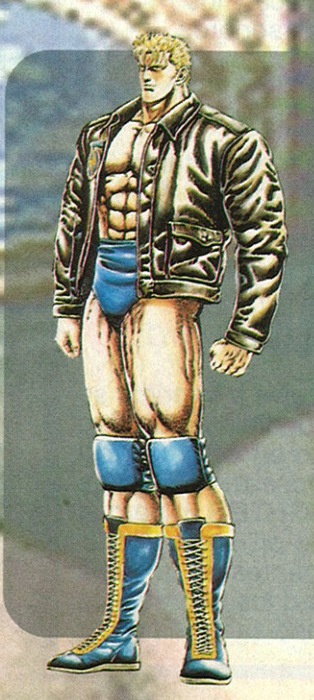
ra finalizarla. Realizarlos es, en general, bastante asequible ya que, frente a otros juegos del mismo género, en este caso sólo se emplean tres botones y el direccional.
Las modalidades se dividen en dos grupos básicos: Single Match y Team Battle Royal. El primer modo es el típico combate uno contra uno (contra la máquina o un segundo jugador), en el que tras seleccionar entre ocho luchadores diferentes nos enfrentaremos al resto de combatientes y con dos más, Scorpion y Jumbo Jack, para acceder a nuestra primera corona. Ya como campeones seremos retados por todos una y otra vez. La modalidad Team Battle Royal tiene la



CELEBRACION



-GUNLOC "THE LOOSE CANNON"-

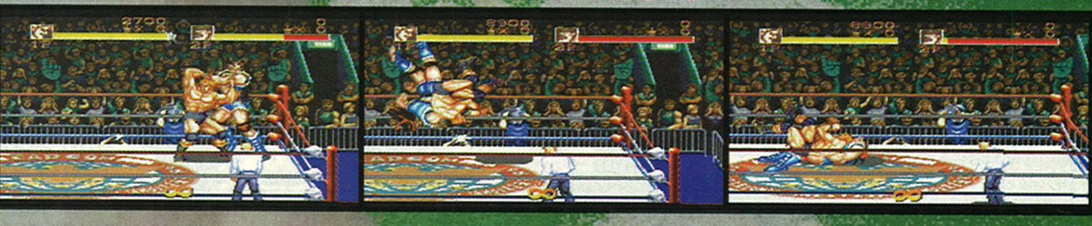


ALTURA: 6 pies y 4 pulgadas.
PESO: 276 libras.
DOMICILIO: Slam Town (Estados Unidos).
ATAQUE FAVORITO: Sonic Fist..
PERSONALIDAD: Personaje pendenciero y lenguaraz, se inició en el mundo de la lucha gracias a sus 18 hermanos mayores con los que compartía habitación.

SONIC FIST



GUT CRUSH



SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

La mayor diferencia de SLAM MASTERS frente a la versión de recreativa radica principalmente en los nuevos diseños de los personajes en esta entrega para Super Nintendo. Han sido elaborados por uno de los dibujantes de Mangas más prestigiosos de Japón, Tetsuo Hara, autor entre otros del famoso Hokuto No Ken (conocido en Occidente con el nombre de El Puño de la Estrella del Norte).









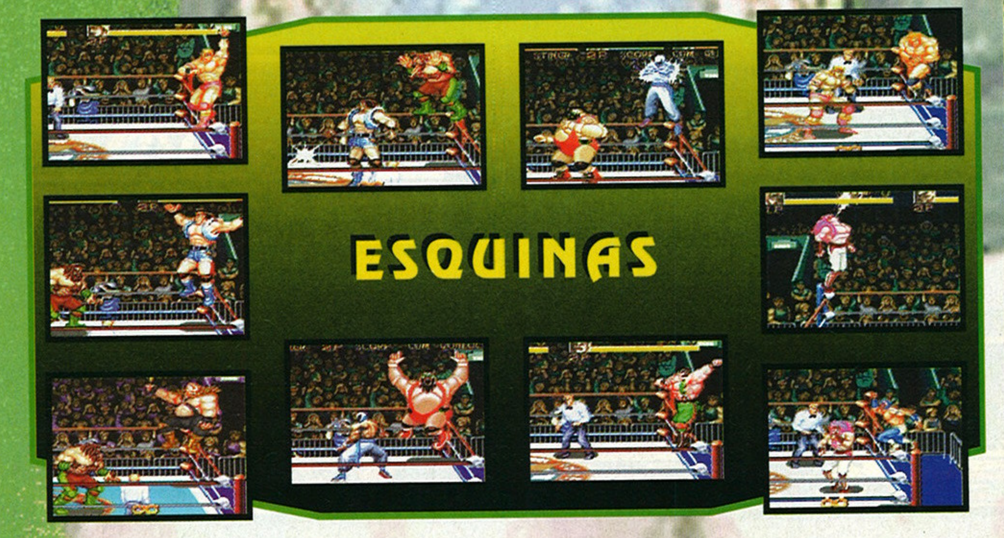






misma mecánica, pero los participantes son cuatro luchadores en dos equipos formados por nosotros o algunos componentes de la máquina. En el supuesto de participar cuatro jugadores simultáneos será imprescindible el uso del *Multitap*. Esta es la opción más divertida del cartucho y su interés se centra en su extraordinaria jugabilidad. En resumen, un nuevo acierto de **Capcom** que, por su calidad y jugabilidad, puede llegar a convencer a los más reacios a este deporte del ring.

DE LUCAR





CAPCOM
CAPCOM
24 MEGAS
JUGADORES: 1-4
VIDAS: 1
FASES: 9
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	89
MUSICA	88
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	91

- El nuevo diseño de los personajes.
- Su jugabilidad y espectacularidad.
- La modalidad para cuatro jugadores simultáneos.
- La música y los efectos sonoros.
- Las animaciones de los luchadores.
- Escenarios un tanto reiterativos.

TOTAL 90

Capcom vuelve a imprimir su sello inconfundible de calidad y jugabilidad en esta conversión de recreativa. No es STREET FIGHTER II, pero sí un depurado programa. Ideal para los amantes de la lucha por equipos o los interesados por el genuino sabor nipón.

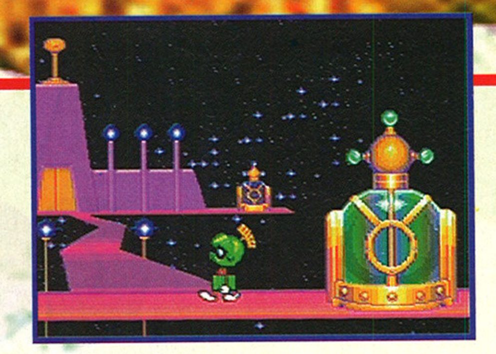
UNA PESADILLA CON DOS MONSTRUOS DEL HUMOR

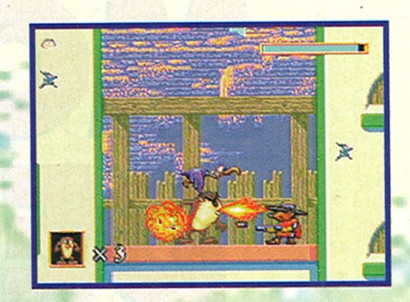




DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

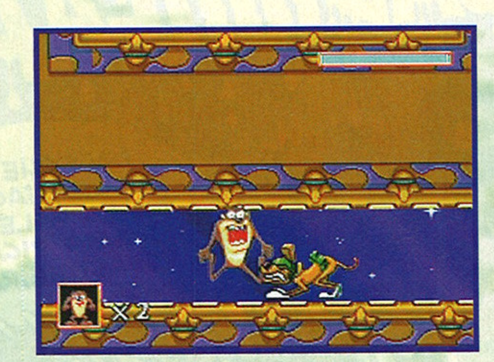




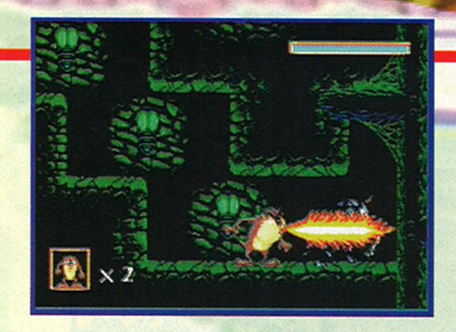
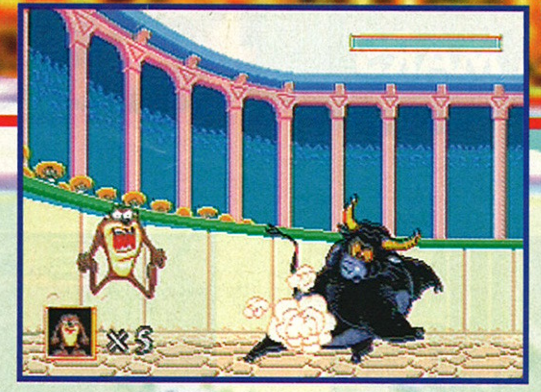
Como suele ocurrir con otras facetas de la vida, el mundo del videojuego nutre constantemente su inventario de segundas partes de títulos con cierto renombre. En esta ocasión, la secuela nos llega de la mano del Demonio de Tazmania.

Dispuesto a arrollar y digerir todo lo que se cruce en su camino, Taz vuelve a la carga en una disparatada aventura llena de accidentes y contratiempos.

Los encargados de dar vida a la estrella de la **Warner** son un equipo de programación más bien desconocido: **Headgames.** Salvo algunos defectos de cierto peso, el trabajo de este grupo puede competir dignamente con los mejores del género. Sprites de gran tamaño, escenarios variados y de proporciones inmensas, gráficos ricos en detalles y en tonos, varios planos de scroll en pantalla, fases de desarrollo horizontal y vertical, efectos sonoros y melodías aceptables son algunas de las virtudes de los 16 megas de este juego. Entre los errores más destacables, llaman la atención la ausencia



LA BESTIA PARDA

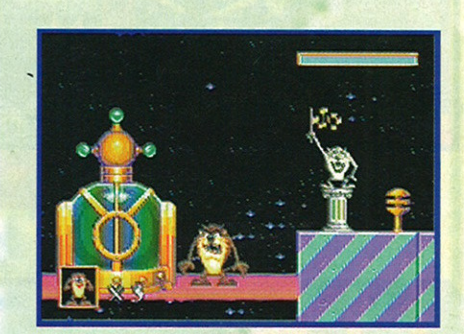
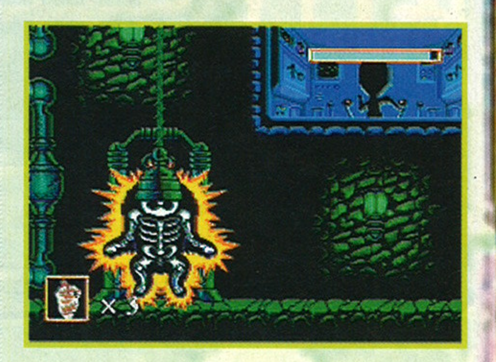




TAZMANIA 2

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

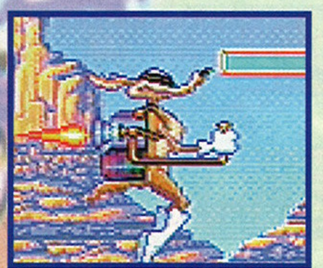



casi total de opciones (sólo controles), y la dificultad extrema de algunos subniveles, como el segundo de la fase 5 en el que no es extraño entrar en la más absoluta desesperación, amén de perder la totalidad de las vidas y las tres continuaciones.
El scroll del personaje es demasiado veloz y un tanto brusco para las plataformas móviles y pequeñas, tan abundantes en casi todo el mapeado. Un efecto descontrolado que aumenta al emplear el típico torbellino de Taz, y que nos hará retroceder cada vez que impactemos con nuestros temibles enemigos.
En su conjunto, el desarrollo resulta variado con constantes cambios en la mecánica y en el ritmo de juego. La tentación de atacar obstáculos o enemigos con nuestro giro demoledor, y avanzar rápidamente hasta la salida, es una táctica sugerente pero de ne-

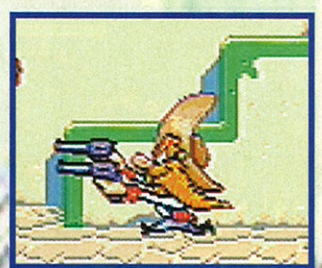



PERSONAJES

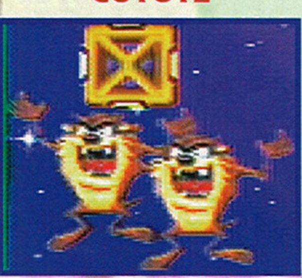

BRUJA


COYOTE


YOSEMITE SAM


YOSEMITE


CORRECAMINOS


TAZ DOBLE

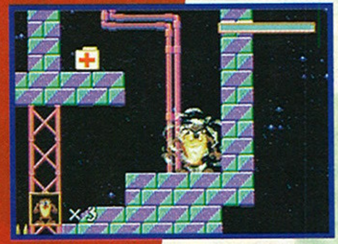

TAZ ENANO


TAZ GIGANTE

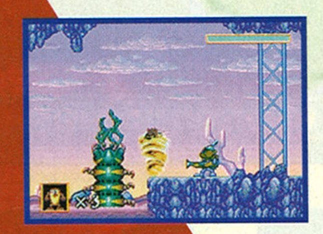
TAZ IN ESCAPE FROM MARS



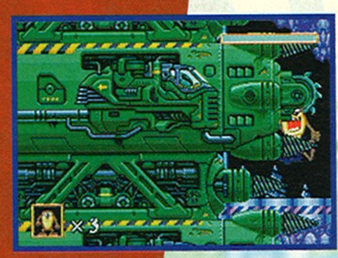

MARS

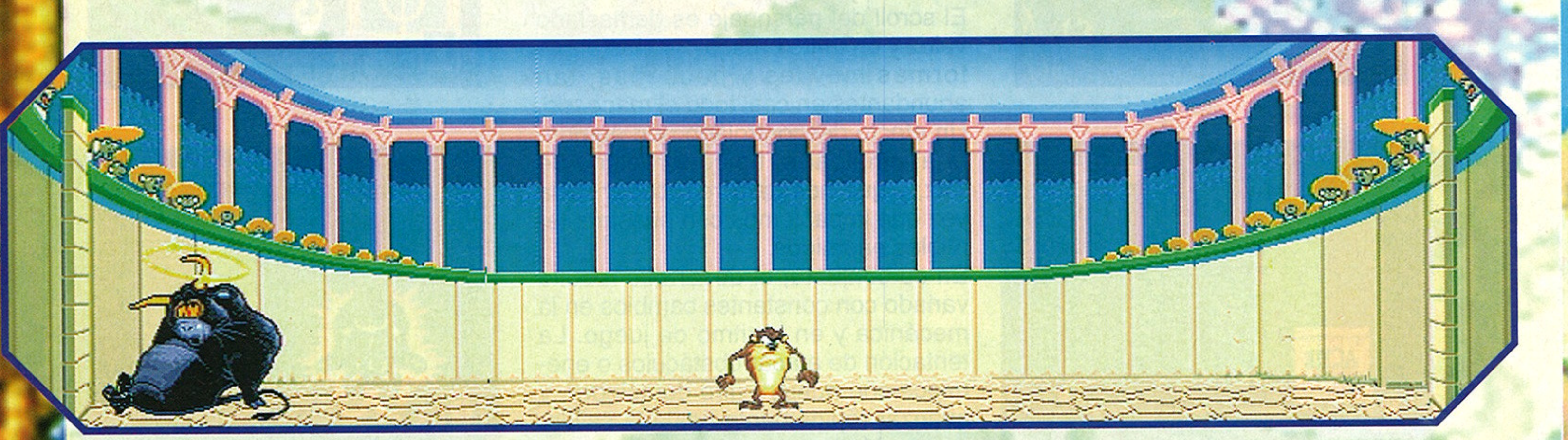
FASE 1

MOLEWORLD

FASE 2



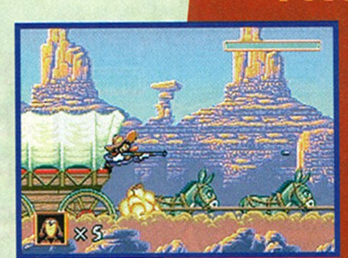
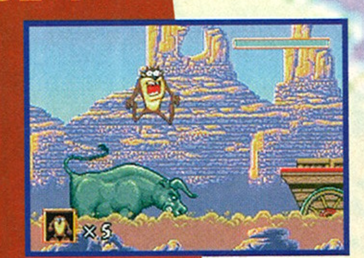
FASE 3



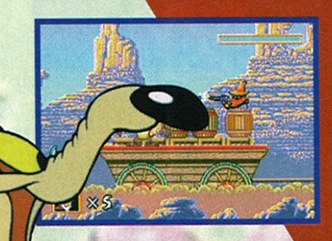

PLANET X




FASE 4

MEXICO




FUEL



MUNICION

POCIMA



SOMBRILLA



FUEGO



HUESO



FRUTA



ITEMS

BOTIQUIN



VIDA



fastos resultados. La disposición de las dificultades nos obligarán a calcular nuestros movimientos en todo momento, incluso en el veloz segundo nivel de la fase 2 en el que sólo contaremos con unos instantes para cada operación ante la amenaza cercana de la máquina trituradora.

Las seis fases del juego están divididas a su vez en tres, correspondiendo la última a un enfrentamiento con los poderosos jefes finales. Estos rivales son una de las partes más logradas del cartucho por su brillantez gráfica de algunos, su tamaño y su originalidad.

En cuanto al mapeado, los amantes de los programas con gran diversidad no podrán quejarse, porque **Headgames** ha alternado con considerable acierto fases de desarrollo horizontal con otras verticales, e incluso una voladora a los mandos de una especie de sombrilla. De la última fase es mejor hacer un apartado especial, ya que en su penúltimo nivel nos moveremos en todos los sentidos y direcciones. Para volverse locos.

Pero lo más sorprendente de este cartucho son algunos detalles de exquisita calidad, que se encuentran desperdigados como perlas a lo largo de todo el juego. La escalera de caracol del castillo, las esporádicas apariciones de los distintos personajes de los dibujos como Correcaminos, Yosemite Sam, el Coyote, la bruja Hazel o el marcianito Marvin. Estos y otros



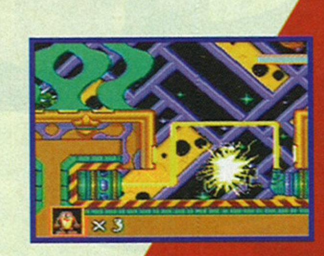


HAUNTED CASTLE





FASE 5





MARVIN HOUSE





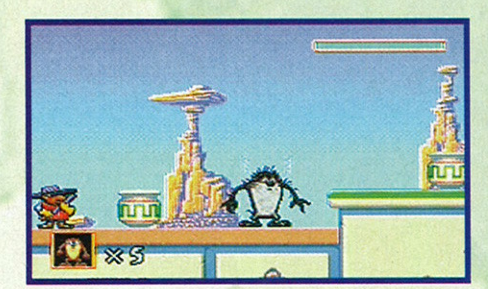
FASE 6

ENEMIGOS

Uno de los aspectos más logrados del juego son los jefes de final de fase. Tienen una presencia impecable y un tamaño estremecedor, algunos son un alarde de ingenio y originalidad. Para superarlos necesitaremos muchísima habilidad, grandes reflejos y toda la imaginación del mundo.









muchos elementos añaden unas pinceladas de color y humor propios de la **Warner Bross**. En cuanto al personaje central, el Demonio de Tazmania, los cambios han sido escasos. La gran novedad con respecto a la primera versión es una mutación provocada por pócimas o rayos que duplica, aumenta o disminuye ostensiblemente el cuerpo de Taz. La reducción de tamaño nos permite penetrar en los pasadizos más estrechos. Además, al crecer el protagonista se vuelve absolutamente invulnerable.

En resumidas cuentas, **TAZ IN ESCAPE FROMS MARS** o **TAZ 2** es un programa técnicamente completo, con una realización del personaje que supera con creces lo ya conocido en su anterior entrega. Los aficionados a los populares dibujos de la **Warner** y los incondicionales a este tipo de juegos no se sentirán en ningún momento defraudados. Estamos ante una





SEGA
HEADGAMES
MEGAS: 16
JUGADORES:1
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	84
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	86

- La diversidad en el desarrollo y en la mecánica de todas las fases.
- La brillantez de los escenarios y de los enemigos finales.
- Los nuevos tamaños de Taz.
- El gran mapeado.
- La dificultad de ciertos niveles y la ausencia de opciones.

TOTAL 85

La segunda entrega del Demonio de Tazmania consigue emular a su antecesora en casi todo, pero se echa de menos algo de garra y algo más de chispa. Es un lanzamiento bueno, entretenido y bastante complicado que no llega a entusiasmar.

MEGA DRIVE ▪ SUPER NINTENDO





FUTBOL DEFINITIVO



Todo un clásico de PC, Amiga y Atari ST llega a los 16 bits de Sega y Nintendo con la pretensión de disputar el liderazgo de los simuladores futbolísticos a SENSIBLE SOCCER. Sus magníficos gráficos y su impresionante jugabilidad constituyen todo un reclamo para los aficionados al deporte rey.









Existen pocos programas con tanta popularidad como la lograda por las dos primeras entregas de KICK OFF en sus diferentes versiones para ***PC***, ***Amiga*** y ***Atari ST***. Este hecho provocó la aparición de tres discos de aplicaciones que permitían a los usuarios de KICK OFF 2 introducir una variada gama de opciones como estrategias, equipos o árbitros. **Anco,** tras el desembarco de Dino Dini (creador de la saga) en **Virgin,** mantuvo los derechos sobre el juego y lanzó SUPER KIC OFF, una fusión de los dos programas de ordenador, para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***. Sin embargo, el resultado constituyó todo un jarro de agua fría para los amantes de este deporte.

Este nuevo cartucho ha sido programado por Steve Screech, que ya participó en la realización de las versiones de ordenador y en la elaboración de KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER. Precisamente, el protagonista de este último título, antiguo capitán de la selección inglesa, ha cola-







CELEBRACION DE GOLES



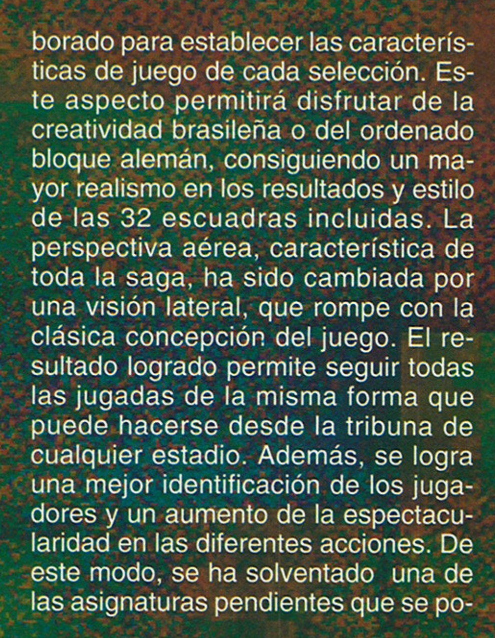











borado para establecer las características de juego de cada selección. Este aspecto permitirá disfrutar de la creatividad brasileña o del ordenado bloque alemán, consiguiendo un mayor realismo en los resultados y estilo de las 32 escuadras incluidas. La perspectiva aérea, característica de toda la saga, ha sido cambiada por una visión lateral, que rompe con la clásica concepción del juego. El resultado logrado permite seguir todas las jugadas de la misma forma que puede hacerse desde la tribuna de cualquier estadio. Además, se logra una mejor identificación de los jugadores y un aumento de la espectacularidad en las diferentes acciones. De este modo, se ha solventado una de las asignaturas pendientes que se po-

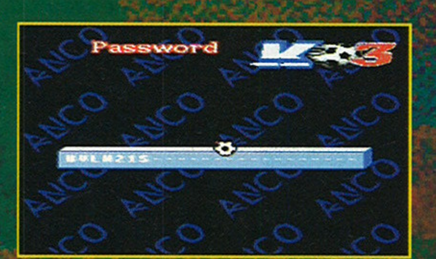











FALTA


BANDA


CORNER


FUERA DE JUEGO

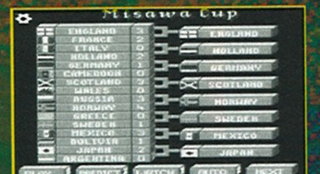

TARJETA


PENALTY


FINAL

KICK OFF 3

COPA



En la modalidad de eliminatorias a un sólo partido, 16 equipos se disputan el título.

LIGA

Ocho selecciones nacionales se enfrentan entre sí para demostrar su regularidad.



MUNDIAL

Los grupos y combinados que han logrado su plaza para el Mundial USA'94, se dan cita en este juego.



CHALLENGE



Una selección se enfrenta a diferentes equipos ficticios El objetivo es vencer al ANCO ALL STAR.

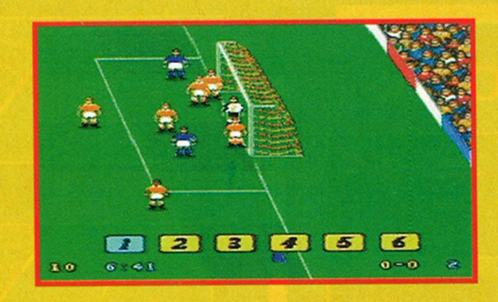
día achacar a todos los cartuchos al compararlos con FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Entre sus aspectos más destacados hay que citar la rapidez, los remates espectaculares, las magníficas intervenciones de los porteros y la perfecta ejecución de los pases desde las bandas, gracias a unos cuidados gráficos y al suave scroll horizontal y vertical.
Junto a la perspectiva, el segundo aspecto característico de las primeras entregas es la imposibilidad de controlar el balón al efectuar cambios de dirección. Este elemento ha sido conservado, pero además se ha incorporado la posibilidad de mejorar el control con el objetivo de aumentar la jugabilidad. A este apartado contribuyen sus tres niveles de velocidad
La gran variedad de opciones constituye el tercer elemento relevante para los aficionados a las versiones de ordenador, especialmente si se tienen en cuenta los ya mencionados discos de aplicaciones. Como es lógico los 8 megas del cartucho no permiten tanto lujo de detalles, pero hay que felicitar a los programadores ya que han conseguido un juego donse sólo se nota la imposibilidad de dominar al portero manualmente. Dejando a un lado este descuido, destaca la alternativa de cambiar la actitud de los jugadores en

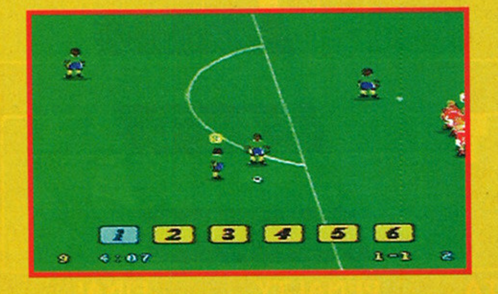
LESION



La nueva regla ha sido recogida con total exactitud, ya que cuando el portero atrapa el balón en el área pequeña el saque de la falta se ejecuta desde el borde de la misma.

JUGADAS PREDEFINIDAS





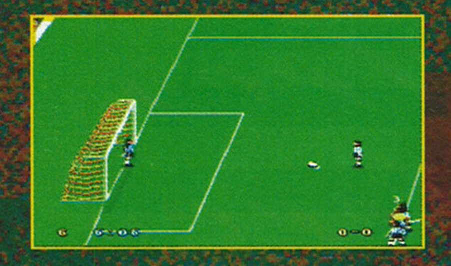
Para ejecutar los saques de esquina y las faltas, es posible optar por cinco jugadas predefinidas, cuya ejecución final depende de la decisión tomada por el propio futbolista.

CESION AL PORTERO





PENALTY



Las penas máximas son reflejadas en la misma perspectiva que el resto del juego. Es el único momento en el que el portero puede controlarse manualmente.





el campo con el objeto de que los jugadores pongan toda la carne en el asador para levantar un resultado negativo, o que se relajen para reservar fuerzas con vistas a futuros compromisos. Otro de los detalles destacados es la inclusión de las regla de cesión al portero. Los lanzamientos de esquina y los saques de golpes francos preestablecidos constituyen un nuevo aliciente estratégico. La situación de los futbolistas, cuyos nombres son reales pero inmodificables, determina sus facultades específicas en función de su demarcación natural,y de las diferentes características como la visión de juego o la agilidad. Estos elementos junto con el cansancio, si se ha optado por el modo simulación, permiten alterar el estilo de juego de cualquiera de los combinados. Los partidos amistosos, una liga, una copa, el Mundial USA'94 y una competición contra equipos ficticios, patrocinados por **Anco**, completan un simulador donde rapidez, espectacularidad y jugabilidad se mezclan con absoluta perfección.

JAVIER ITURRIOZ

ESTILO DE JUEGO

Cada selección tiene su propio estilo de juego. Este sistema ha sido establecidos en virtud de los consejos del famoso futbolista inglés Kevin Keegan.



JUGADORES REALES



32 SELECCIONES





IMAGINEER
(ANCO)
MEGAS: 8
JUGADORES:
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	95
MUSICA	72
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	93

- Adaptación de cada equipo a su estilo real de juego.
- Sus gráficos son sensacionales.
- Su elevada jugabilidad.
- La norma de la cesión al portero.
- La imposibilidad de controlar al guardameta manualmente.

TOTAL 94

Por fin, un simulador futbolístico logra unir la jugabilidad del famoso SENSIBLE SOCCER con la espectacularidad de FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Estamos indudablemente ante uno de los mayores éxitos del año y un punto de obligada referencia.



Los Tres Caballeros



Las tierras estaban devastadas por largos años de lucha y la población ansiaba la llegada de un rey que acabase de una vez por todas con los causantes de sus desgracias. El rey Arturo, Lancelot y Percival intentarán lograr esta hazaña.







KNIGHTS OF THE ROUND engrosa la serie de *swords and sorcery* que **Capcom** inició con MAGIC SWORD y que continuó con el reciente KING OF DRAGONS. Este nuevo lanmzamiento es una conversión para ***Super Nintendo*** de la popular máquina recreativa.

Para introducirnos en la escena, señalar que el cartucho comienza con una intro donde nos narran como un joven caballero, cumpliendo con los designios de la leyenda, extrajo la espada Excalibur de la piedra que la aprisionaba y se convirtió en el rey de Inglaterra. Entonces se enfrentó al mayor reto de su vida, restaurar la paz en el país. Como siempre que se encontraba en una situación delicada fue a pedir consejo a su mano derecha, el mago Merlín. Este, tras consultar los astros, le explicó que la única solución posible era encontrar el



LA ARMADURA



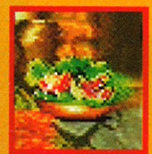
OBJETOS



BARRIL: ***Los barriles ocultan unos valiosos items.***



JUEGO DE TE: ***Aumentan vuestra puntuación en experiencia.***



COMIDA: ***Recupera vuestra consumida barra de energía.***



BOLA DE CRISTAL: ***Eliminan a los enemigos en pantalla.***



COFRE: ***Aumentan la puntuación de experiencia.***



EL CABALLO: ***Este icono permitirá al rey Arturo montar a caballo.***



LA ALDEA:

El pueblo ha sido quemado y aún quedan tropas enemigas. Su jefe Scorn os espera al final de la fase.



Santo Grial. Un camino largo y repleto de peligros espera al joven rey que, por supuesto, no podía afrontar esta aventura en solitario y ha pedido ayuda a sus dos caballeros más fieles, Sir Lancelot y Sir Percival. Llegados a este punto, vosotros sois los auténticos protagonistas del juego. Podéis elegir entre tres personajes que al principio tendrán una determinada puntuación en poder de ataque, defensa y velocidad. En cada fase encontraréis cofres y otros items que irán incrementando dicha puntuación hasta conseguir que vuestro personaje lleve una armadura completa. Arthur también puede aumentar al doble la contundencia de sus golpes , siempre y cuando encuentre el ítem que le permita montar en su caballo.

El desarrollo del juego es el característico de todos los *beat'em up* de scroll horizontal. Al igual que ocurría con su predecesor, KING OF DRA-



BARRICADA



PERSONAJES




ARTHUR:

Tras conseguir la espada Excalibur y convertirse en rey, parte en busca del Santo Grial.




LANCELOT:

Un buen caballero muy diestro con la espada y de una rapidez envidiable en el combate.




PERCIVAL:

La fuerza de sus músculos le confirman como uno de los caballeros más temibles.

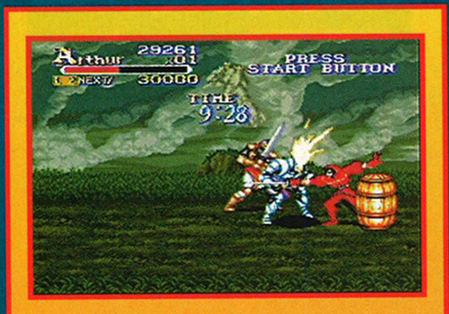
KNIGHTS OF THE ROUND



EL CASTILLO:

Arthur puede encontrar en este enclave un equino que elevará su poder de ataque al doble.





EL BOSQUE:

Allí se ocultan cierto número de barriles, guardados por soldados que venderán cara su derrota.











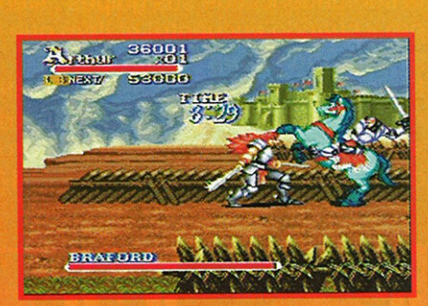




JEFES FINALES:

Mucha paciencia y una buena estrategia os permitirán dejar en el camino a los adversarios más persistentes. Para los tres últimos jefes guardad unos cuantos créditos, ya que con apenas tres toques os eliminan una vida.













EL TORNEO:

El devenir del evento se ha visto trastornado por la llegada de Phantom y sus secuaces.





TIERRA EXTRAÑA:

Cuando caiga la noche prestad mucha atención. El enemigo acecha entre las sombras.



GONS, se ha cuidado bastante la variedad de contrincantes a lo largo del cartucho, consiguiendo excelentes resultados en el aspecto y en la animación de los jefes finales. Una de las notas positivas de este título reside en el mayor tamaño de los personajes. También se les ha dotado de unos movimientos más fluidos, dando un mayor realismo a los combates. Los parajes en los que transcurre la acción no se han descuidado, y es que una aventura mística como KNIGHTS OF THE ROUND no podía tener mejor marco que poderosas fortalezas y brumosas montañas de fondo. Sus degradados son vistosos, aunque sin alcanzar la calidad de otros cartuchos de **Capcom** para ***Super Nintendo***. Además, para completar un juego homogéneo, nos encontramos con unas melodías musicales que recrean el ambiente medieval de una forma bastante creíble.

R. DREAMER

LA EXPEDICION:

Siguiendo el curso del río, encontraréis el campamento de Balbars para enfrentaros con él.





LA GUARIDA:

Este es el castillo donde se encuentra el Santo Grial, guardado por las bestias del averno.







CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 2
FASES: 7
CONTINUACIONES: 9
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	87
MUSICA	89
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	91

- Los personajes son grandes.
- Las melodías encajan a la perfección con el juego.
- El magnífico uso de la paleta cromática.
- Los escenarios son antológicos.
- La suavidad del scroll.
- El número de vidas.

TOTAL 90

La compañía **Capcom** parece haber encontrado un gran filón en el género de los *beat'em up* de carácter místico. **KNIGHTS OF THE ROUND** es el último título de la serie, y con toda seguridad será recibido con los brazos abiertos por los aficionados.

KING OF DRAGONS







Este cartucho rompe con la incesante llegada al mercado de títulos de lucha centrados en las artes marciales, ya que nos traslada a un mundo en el que la magia y la destreza con la espada decidirán el desenlace de todos los combates.



La compañía **Capcom**, que nos tiene acostumbrados a la presentación de excelentes creaciones como las excepcionales sagas STREET FIGHTER, FINAL FIGHT o MEGA MAN-X y juegos de la calidad de ALADDIN, nos sorprende en esta ocasión con una formidable conversión de una de sus coin-op: **KING OF DRAGONS**. Se trata de un *beat'em up* al más puro estilo de GOLDEN AXE o, por ceñirnos al extenso catálogo de **Capcom**, de MAGIC SWORD, que fue el primer título con el que esta casa japonesa se aventuró en el género de *swords and sorcery*. La aventura gira en torno a cinco extraordinarios combatientes, dignos de las crónicas de Tolkien, que vagan por el mundo luchando contra los seres más mezquinos y desalmados con la intención de restablecer la paz allá donde se les necesite. Esta vez sus servicios han sido requeridos por el rey de Malus, que a instancias de su mago ha sabido de las hazañas de este glorioso quinteto. Su misión consistirá en encontrar la guarida de un temible dragón rojo, Gildiss, que tiene aterrorizada a la población destruyendo todo lo que encuentra a su paso con bocanadas de

HUYE DE LA QUEMA







FASE 1



FASE 2

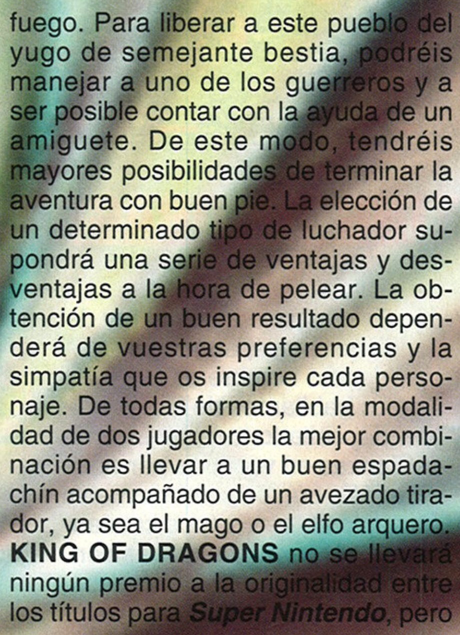


FASE 3



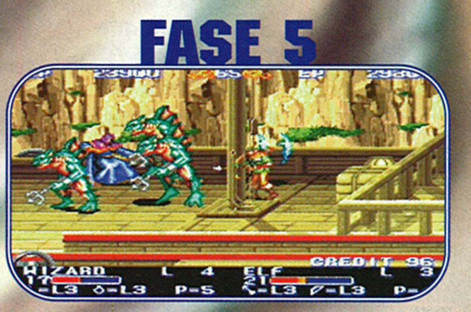
FASE 4





fuego. Para liberar a este pueblo del yugo de semejante bestia, podréis manejar a uno de los guerreros y a ser posible contar con la ayuda de un amiguete. De este modo, tendréis mayores posibilidades de terminar la aventura con buen pie. La elección de un determinado tipo de luchador supondrá una serie de ventajas y desventajas a la hora de pelear. La obtención de un buen resultado dependerá de vuestras preferencias y la simpatía que os inspire cada personaje. De todas formas, en la modalidad de dos jugadores la mejor combinación es llevar a un buen espadachín acompañado de un avezado tirador, ya sea el mago o el elfo arquero. **KING OF DRAGONS** no se llevará ningún premio a la originalidad entre los títulos para ***Super Nintendo***, pero

FASE 5



FASE 6



FASE 7



FASE 8



FASE 9



FASE 10



COMPAÑERO GEMELO



Para que dos jugadores puedan elegir el mismo personaje, ejecutad la siguiente secuencia, mientras el logotipo de **Capcom** permanezca en pantalla: ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B, X y A. Si la pantalla de presentación ha adquirido un color azul, el truco habrá funcionado. Ahora, ya tenéis vuestro compañero gemelo.



KING OF DRAGONS





THE CLERIC



Su potencia en el combate es indiscutible. Muy pocos son capaces de manejar la impresionante maza con la que firma la victoria en cada uno de sus combates.

FASE 11

THE FIGHTER



Un luchador increíble, no en vano ha dedicado casi toda su vida al aprendizaje de las artes de la guerra. Su destreza con la espada le harán muy valioso como compañero.

KING OF DRAGONS



Es conocido como el rey de los dragones, aunque su verdadero nombre es Gildiss. Los habitantes de Malus han depositado todas sus confianzas en vosotros para que evitéis que su sombra vuelva a surcar los campos causando el terror. Las peleas con esta bestia echarán humo.



FASE 12



FASE 13



FASE 14





FASE 15





ESFERAS MAGICAS

MAGIC CRYSTAL

METEOR
RAIN DESTRUCTION ON YOUR ENEMIES WITH A METEOR STORM.
THUNDER-BOLT
THUNDER STRIKES THE ENEMY.
FIRE-WALL
BURNS THE ENEMY WITH FIRE.
FROG
TURNS THE ENEMY INTO FROG.
JEWELRY
TURNS THE ENEMY INTO JEWEL.





THE WIZARD



Sabio y valiente, está dispuesto a entrar en combate con las fuerzas del mal. Valiéndose de sus poderes, no será necesario que luche cuerpo a cuerpo contra sus adversarios.



THE DWARF



Las apariencias engañan, porque este pequeño individuo compensa su escasa estatura con una terrible ferocidad que hará temblar a más de un cíclope. Es pequeñito, pero matón.

THE ELF



Su especialidad es el arco, ya que derriba enemigos a distancia. Es sin duda un buen acompañante, aunque en solitario no resulte precisamente un gran luchador.

puede presumir de ser un producto bien acabado, donde cada elemento cumple su cometido a la perfección. Los grafistas nos han preparado un buen número de parajes de ensueño plenos de colorido, escenarios dignos de épicas hazañas que se desplazan suavemente por la pantalla gracias a un impecable doble scroll. Además, han creado un buen número de enemigos diferentes que irán apareciendo en las nuevas fases, lo que constituye otro aliciente a la hora de ir avanzando hacia nuevos niveles. El apartado musical es uno de los más sobresalientes del cartucho con unas melodías formidables. Dentro de los aspectos negativos, resulta un poco decepcionante el tamaño de los personajes. Su gama de golpes es sencilla y para mantener la tradición cada uno tiene su magia, lo que le hará perder una pequeña cantidad de energía. La longitud de las 16 fases que comprende **KING OF DRAGONS** se queda corta a pesar de que la jugabilidad se ha ajustado para que le saquéis el máximo partido antes de llegar a la guarida del dragón.

R. DREAMER





THE KING OF DRAGONS

©CAPCOM Co., Ltd. 1991, 1994

CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 4
FASES: 16
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	89
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	90

- La variada gama de enemigos.
- Las melodías que ambientan el juego.
- Los jefes finales.
- Los abundantes items.
- Las fases son cortas.
- El pequeño tamaño de los personajes.

TOTAL 89

La compañía japonesa **Capcom** nos ofrece un juego divertido para la consola ***Super Nintendo***, con unos sorprendentes jefes finales y una variada gama de secuaces que contribuyen a que el juego no resulte repetitivo en ningún momento. Sin embargo, no hace honor a sus 16 megas.



NAMCO (Namco)
JUGADORES: 2
FASES: 201
PASSWORDS: SI | GRABAR PARTIDA: NO
4 Mb





El nuevo lanzamiento de Namco conjuga perfectamente todos los elementos de dos máquinas recreativas clásicas, PACMAN y el famoso TETRIS. No te comas el coco. Si quieres pasar un buen rato, PAC ATTACK es una magnífica opción.

MENOS FANTASMAS

MODO NORMAL













Un extraño cortocircuito ha provocado la fusión de dos máquinas recreativas. Los bloques caen súbitamente, los fantasmas deambulan a sus anchas, y el protagonista de este cartucho tiene un hambre de mil demonios. Después de PACMAN, PACMAN JR, MS PACMAN, PACLAND y PACMANIA, **Namco** ataca de nuevo con su mascota oficial.

Este personaje fue el protagonista de una de las máquinas recreativas más famosas de la historia (primera en tener una serie televisiva), que recibió importantes críticas por el extraño brillo de sus sprites (por aquel entonces llamados dibujos).

PAC ATTACK tiene un desarrollo sencillo, ya que debemos utilizar los bloques que caen por la pantalla para cubrir los huecos en nuestra intención de completar las distintas líneas. Sin embargo, este cartucho cuenta también con una legión de fantasmas dispuestos a incordiar a toda costa a los protagonistas. Estos sujetos sólo podrán ser eliminados por Pacman y por el Hada.

Este título tiene tres modos de juego distintos: normal, semejante al TETRIS porque subiremos de nivel a medida que eliminemos fantasmas y

MODO PUZZLE















bloques; versus, es la clásica modalidad de dos jugadores; y puzzle, aquí para cumplir nuestro objetivo deberemos eliminar a todos los enemigos pero con un número reducido de fuerzas.

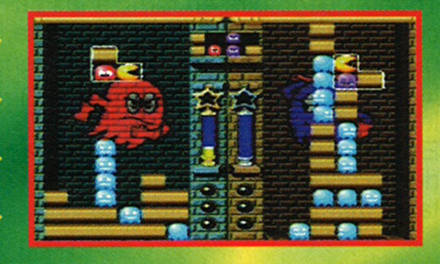
PAC ATTACK es técnicamente correcto. Sus gráficos son sencillos (aunque los juegos de este tipo no requieren demasiada espectacularidad en este apartado), y sus melodías son ciertamente agradables. Sin duda, es una gran opción para pasar un buen rato y alejarnos de otros juegos de acción más desbordante.

THE PUNISHER

MODO VERSUS

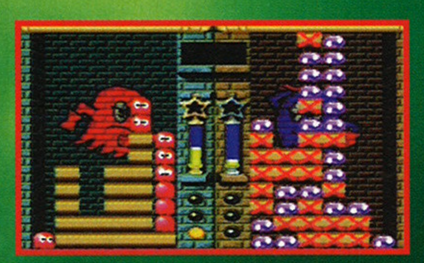












TOTAL 78

Este loable intento de Namco de resucitar a Pacman resulta divertido al principio, pero monótono después. PAC ATTACK es un título divertido que no pasará a la historia.

GRAFICOS	75
MUSICA	73
SONIDO FX	70
JUGABILIDAD	83





ESA COSA ROSA Y VISCOSA

- OCEAN (Probe software)
- JUGADORES: 2
- FASES: 93
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO
- 8 Mb



Desde un lejano y alocado mundo, un extraño y chicloso ser que podría pasar por el primo segundo de Barbapapa, intenta restablecer la paz de su mundo y poner las cosas en su sitio...





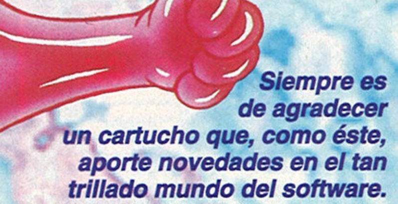






Tomando como base la famosa serie de La Familia Barbapapá, y utilizando algunas de las ideas del célebre juego de ***N.E.S.*** A BOY AND HIS BLOB, **Probe Software** (equipo de programación creador de juegos tan dispares como MORTAL KOMBAT, ALIEN 3 o THE HULK) ha ideado un cartucho de plataformas divertido , bastante original y con un número muy elevado de fases.

Todo el juego gira en torno a las peculiares habilidades del protagonista, que es capaz de transformarse en las cosas más extrañas e inverosímiles con tal de superar un problema. Estas singulares metamorfosis van desde un submarino o un globo hasta un martillo o una botella de vino.



Siempre es de agradecer un cartucho que, como éste, aporte novedades en el tan trillado mundo del software.



TRANS ACION

Esta característica, y el hecho de que cada transformación de nuestro protagonista sirva para una cosa distinta, hacen que el desarrollo de este juego sea inédito dentro del mundo de los videojuegos en general, y en particular en el género de las plataformas.
Nuestro objetivo en cada una de las fases sera recuperar las piezas de un puzzle, y una vez juntadas podremos luchar contra el enemigo de final de fase.
Estas piezas se encuentran dispersas por los lugares más dispares, y nos será necesaria toda nuestra habilidad e inteligencia para dar con algunas de ellas.
Aunque gráficamente no llega a los niveles acostumbrados en las últimas producciones para ***Super Nintendo***, el juego va mejorando espectacularmente en las últimas fases, volviéndose cada vez más divertido. Un juego sorprendente recomendable para los que busquen cosas nuevas.

THE PUNISHER









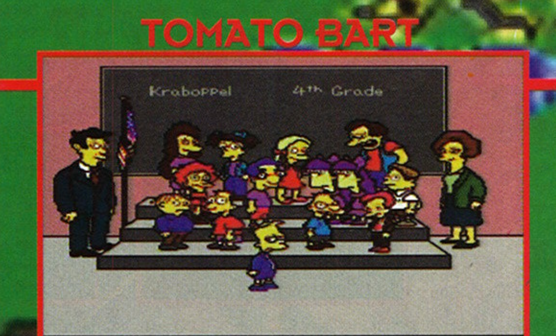




SUPER NINTENDO

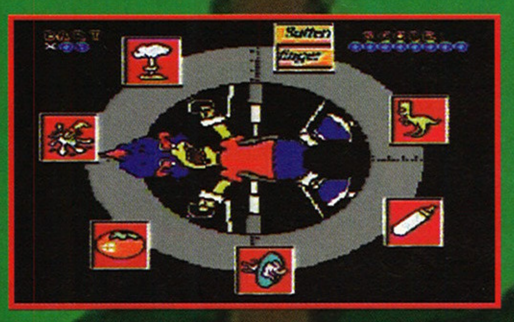


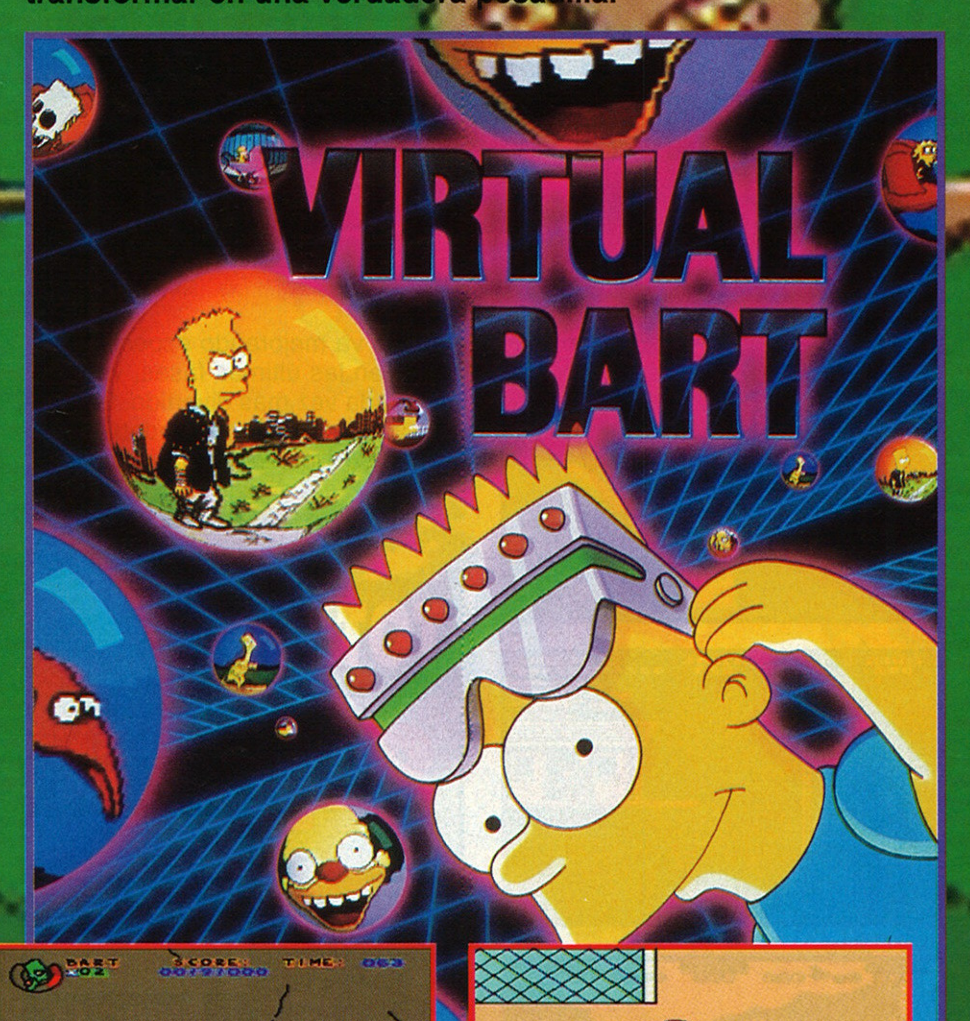
TOMATO BART



¡VIRTUALIZATE!

El terrible Bart Simpson regresa de nuevo a los 16 bits de Nintendo con una aventura de realidad virtual que, pese a las inofensivas intenciones del joven protagonista, se va a transformar en una verdadera pesadilla.

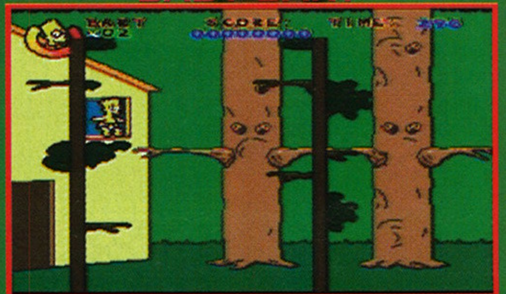


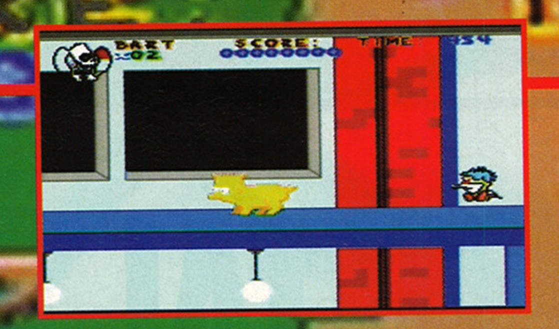


El pequeño ha decidido probar una máquina de VR de fabricación casera. Pero los resultados no han sido positivos, y el entusiasmo inicial se va a convertir en una auténtica odisea. La compañía **Acclaim** vuelve al ataque por enésima vez con un cartucho que tiene como principal estrella a Bart Simpson. **VIRTUAL BART** es ante todo un juego variado y, con la excusa de la máquina, se han incluido unas fases bastante deslavazadas entre sí. El joven Bart será por unos minutos bebé, motorista, dinosaurio y alguna que otra cosa más.

La finalidad del juego es atravesar estas fases por completo para que así nuestro amigo pueda liberarse de tan siniestro artilugio mecánico. En todas las etapas, y a modo de incordio, aparecerán el resto de personajes de la serie ataviados con diversas vestimentas. De este modo, contemplare-

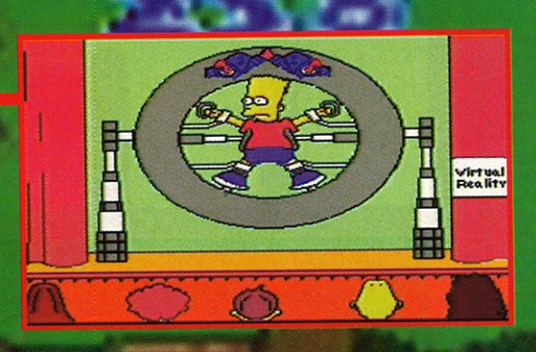


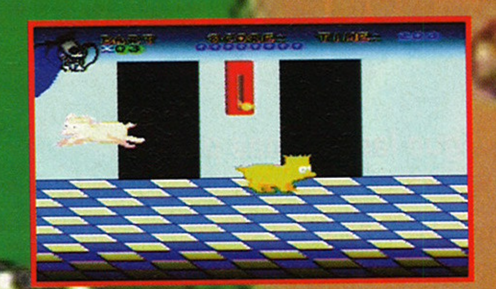




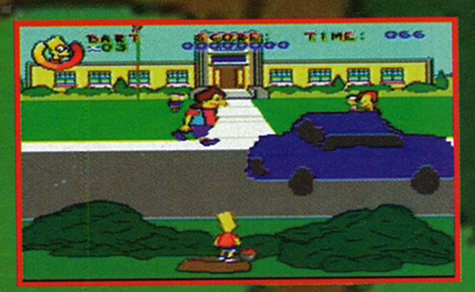
JURASSIC BART











AQUATIC BART



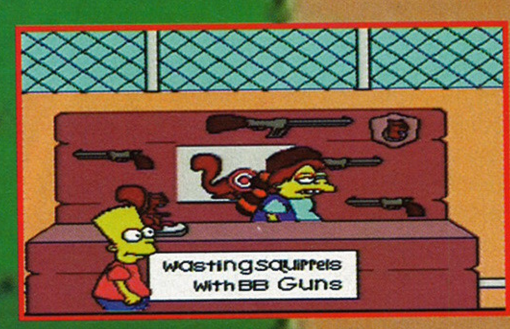


mos a todos los miembros de la famosa familia en plena merienda jurásica, sortearemos los porrazos de Homer Cromañón y los latigazos de Homer Ben Hur, evitaremos los lanzamientos de tirachinas de Lisa y Maggie, o impediremos que el payaso Krusty nos convierta en rico y crujiente bacon.

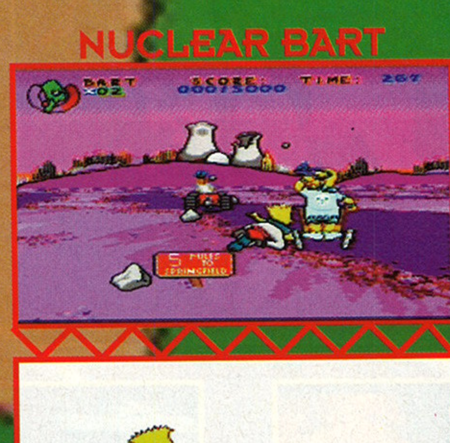
Este cartucho se divide en seis subjuegos bastante simples: Jurassic Bart es un nivel de plataformas donde el protagonista se transforma en un velociraptor idéntico, pero bastante peor, al contemplado en la versión de JURASSIC PARK para ***Mega Drive***. En Aquatic Bart, el joven intentará encontrar la salida a través de un larguísimo tobogán. Baby Bart es una extraña fase en la que es necesario atravesar un bosque dando grandes saltos mortales. En Nuclear Bart, el protagonista llevará una moto por intrincadas carreteras. Pig Bart nos mostrará al simpático niño transformado, por obra y gracia de Krusty, en un orondo cerdo y, por último, en la fase de Tomato Bart el primigénito de la familia Simpson se liará a tomatazo limpio con todo el mundo.

Contrastando con el resto de cartuchos de la saga, el sonido y las músicas están muy bien realizadas. Destacan las voces digitalizadas y las melodías de Jurassic Bart, en la que retumban los tambores por doquier. Pese a todo, la variedad de fases no logra subsanar los errores de peso observados en este juego.

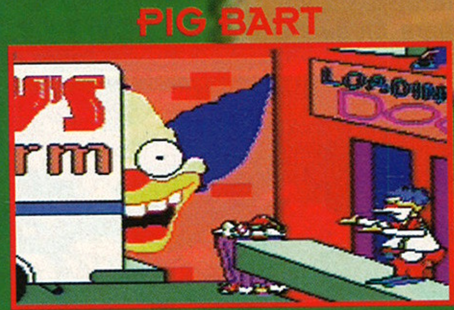
THE PUNISHER

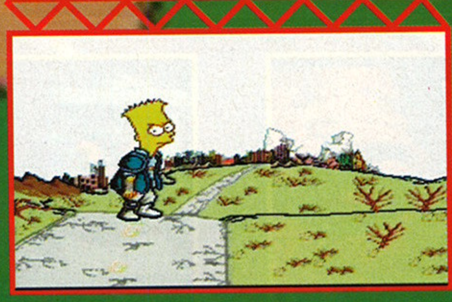


NUCLEAR BART



PIG BART

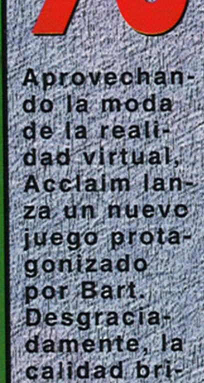




TOTAL







70

Aprovechando la moda de la realidad virtual, Acclaim lanza un nuevo juego protagonizado por Bart. Desgraciadamente, la calidad brilla por su ausencia.

GRAFICOS	82
MUSICA	81
SONIDO FX	72
JUGABILIDAD	68



BATTLECORPS

arcade



ARMA METAL

Este nuevo lanzamiento sigue las mismas pautas marcadas por THUNDERHAWK, el anterior juego de la compañía Core para Mega CD. BATTLECORPS es un arcade de disparo en 3D, donde deberéis destruir diversos objetivos para culminar una complicada y arriesgada misión. Todo un reto a vuestra habilidad.



En un futuro no muy lejano, en otra dimensión desconocida, un extraño enemigo acecha en las profundidades del espacio, escondido en la cara oculta de Raticulín. Este siniestro adversario está dispuesto a devastar sin ninguna compasión la galaxia de Ganímedes. Sólo existe una salida a este grave conflicto espacial: la Congregación de Planetas Tercermundistas debe intervenir a la mayor brevedad posible.

Tres pilotos de élite, a bordo de la nave multianfibia Anchercherán 4, constituyen la única salvación de estas indefensas gentes. Su principal misión será llegar hasta el núcleo mismo de la base enemiga, y volar en pedazos el cerebro cibernético que controla absolutamente todos los movimientos de este enclave.

Después de dejarnos realmente maravillados a todos con el sensacional THUNDERHAWK, la compañía **Core Design** vuelve a la carga con otro alucinante arcade. Este grupo pretende demostrarnos con pruebas palpables el significado y el valor de la frase "algún día todos los juegos para ***Mega CD*** se fabricarán así". Y





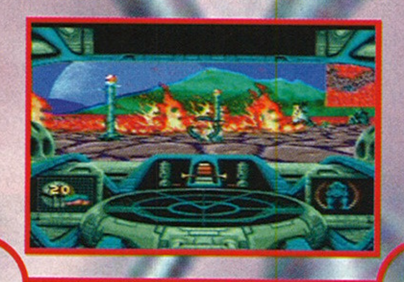
BATTLECORPS

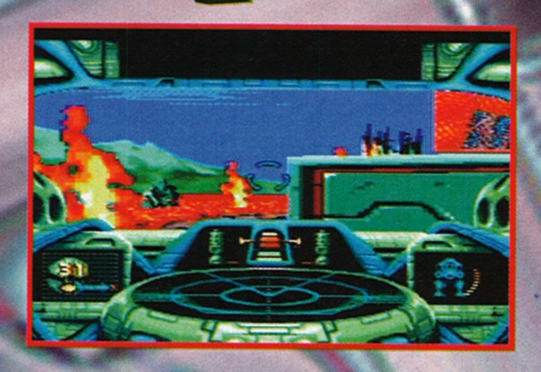


FASE 1









FASE 2







FASE 3



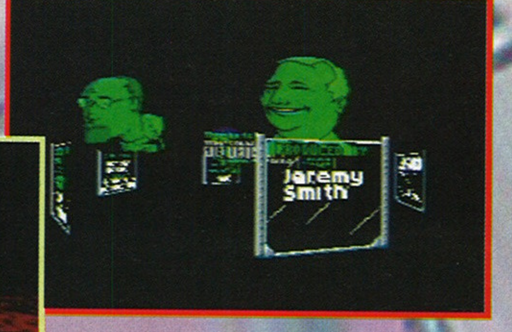




este nuevo lanzamiento representa la mejor muestra de esta afirmación. **BATTLECORPS** cuenta con doce fases distintas que transcurren en distintos escenarios como el espacio exterior, las inmensas profundidades marinas, las altas cumbres heladas, los interminables subterráneos y las ardientes zonas volcánicas.

Para la realización de los gráficos se han utilizado sprites renderizados, es decir, generados por ordenadores de alto nivel (tipo **Silicon Graphics**). El scaling de los fondos es de lo más impresionante que hemos visto en ***Mega CD***. Su extraordinaria calidad nos trae a la memoria algún juego de ***3DO***. Además, este compacto se en-















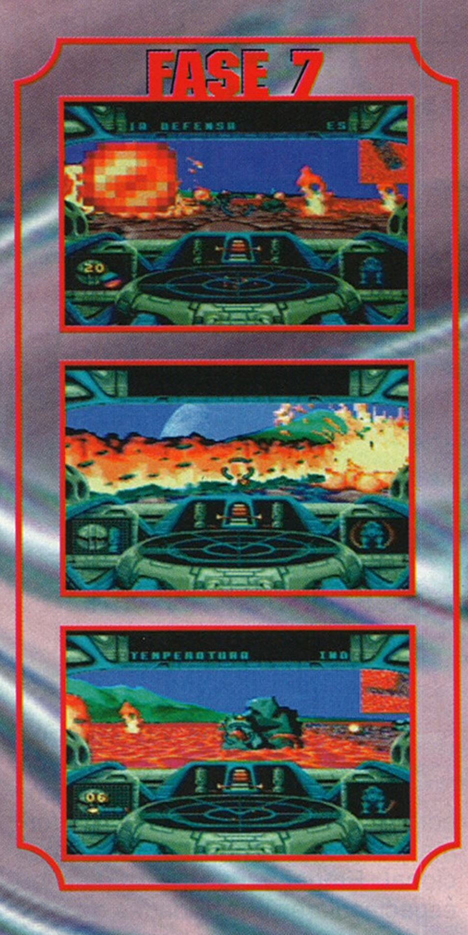
cuentra traducido al castellano (espagnol según **Core**), lo que facilitará bastante vuestro cometido.
Vuestra nave está equipada con las más variadas armas, desde demoledores misiles hasta sofisticados sistemas de granadas. Su movilidad es total pues, a parte de adaptarse a todos los ambientes, lleva un mecanismo de rotación de noventa grados en la cabina, que te permitirá disparar a los enemigos que estén situados por encima de tu cabeza. Por si esto fuera poco, cuenta con diez velocidades distintas (cinco normales y cinco hacia atrás).
Pero todas estas ventajas no van a ser nada en comparación con el sofisticado y mortífero armamento ene-







FASE 6







CORE DESIGN
(CORE DESIGN)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 12
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	92
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	90

- Los impresionantes gráficos de los enemigos.
- La interactividad con los escenarios.
- Todos los aspectos técnicos.
- Su traducción al castellano.
- La musica es simplemente genial.

TOTAL 92

BATTLECORPS es uno de los mejores ejemplos de como deberían ser todos los juegos para ***Mega CD*** : rápido, variado, genial, impecable y atractivo. Esperamos con impaciencia las futuras producciones de **Core**.

FASE FINAL







migo, que unido a las dificultades del terreno, hacen de esta aventura un autentico calvario.

Precisamente, las dificultades del terreno hacen el juego aún más atractivo. Por ejemplo, acelerar excesivamente la nave en las fases de hielo hará que resbaléis en el suelo. En las fases volcánicas, la proximidad a la lava provocará una sobrecarga en los sistemas y la pérdida de control. Un último detalle a cestacar, la banda sonora al más puro estilo funky-jazz merece el calificativo de soberbia. Si te gustan las emociones fuertes, este es tu juego.

THE PUNISHER





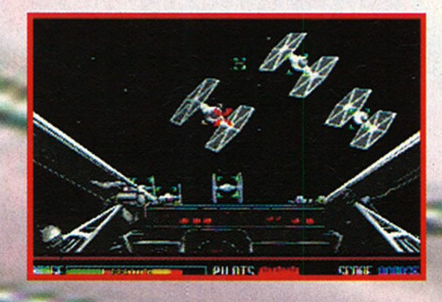
REBEL ASSAULT

arcade



REBEL ASSAULT

Casi un año después del lanzamiento de la primera versión de este maravilloso clásico de Lucas Arts, aparece por fin la correspondinte adaptación para Mega CD. La comparación entre ambas versiones es satisfactoria, salvando las lógicas diferencias entre las posibilidades de uno y otro soporte.





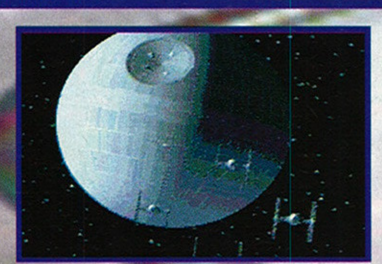
DE OTRA GALAXIA

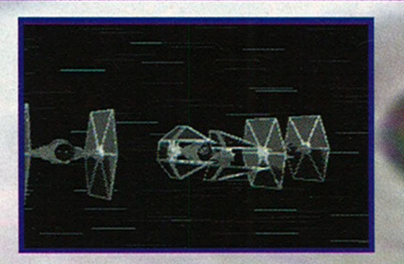
El mundo de los videojuegos atraviesa un momento crítico en el que la irrupción del soporte ***CD*** está contaminando de forma peligrosa el panorama internacional. Empeñados en explotar las espectaculares posibilidades de este invento, las compañías olvidan otros aspectos como la jugabilidad de sus productos que, pese a lo que muchos digan, seguirá siendo el principal pilar de todo aquel programa que pretenda catapultarse hacia la fama. **Lucas Arts** ha decidido montarse en el carro de dicha moda, utilizando para tal fin la imagen de la serie sobre la que hace casi una veintena de años comenzó a cimentarse el Imperio que hoy dirige George Lucas. **REBEL ASSAULT** sitúa su acción en los capítulos cuarto y quinto de la saga (LA GUERRA DE LAS GALAXIAS y EL IMPERIO CONTRAATACA), invitándonos a introducirnos en la piel de uno de los bravos luchadores rebeldes que tratan de acabar con Darth Vader. Once niveles esperan con impaciencia nuestra llegada











LOS PLANOS



La princesa Leia ha depositado los planos de la estrella de la muerte en el interior de R2D2. Darth Vader ha lanzado sondas para conseguir la ansiada información.

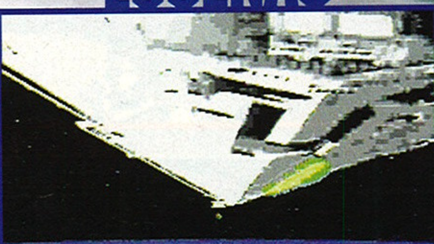
MUERTES



Al igual que en juegos como DRAGON'S LAIR, cada vez que nuestro caza sea derribado o cada vez que perdamos una vida, una animación amenizará el fatal momento.



ESCENAS



Cada nivel nos será presentado con la ayuda del Full Motion Video. Mezcla de imágenes renderizadas y originales de la película serán una buena intoroducción a las misiones.

CONTROL



entre unos decorados informáticos impresionantes. Vuelos con nuestro X-Wing, pasillos llenos de soldados imperiales, gigantescos AT-AT Walkers y un tranquilo paseo por las inmediaciones de la estrella de la muerte son algunas de las sorpresas que nos deparará este magnífico ***CD***. Pese a todo, este título defraudará a más de uno. ¿Los motivos? Bien, puede que a alguno de vosotros os resulte divertido el mover una







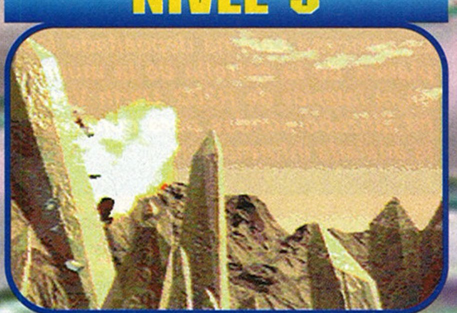








NIVEL 3

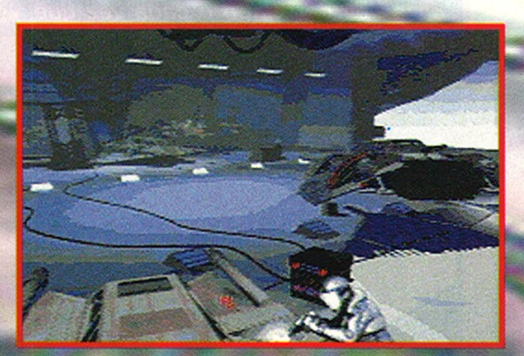






incontrolable mirilla mientras unos increíbles decorados desfilan por el fondo de la pantalla con una velocidad y calidad algo más que cuestionables. Está bien, a todos nos gusta vernos sumergidos en un mundo como el de la guerra de las galaxias, pero este juego, salvando los fondos, se podría haber realizado hace ya diez años en un simple ***Spectrum.*** Todo lo que concierne al aspecto auditivo no merece la pena ser comentado, ya que se limita a la simple grabacion en las pistas del ***CD*** de algunas de las partituras que conforman la banda sonora original

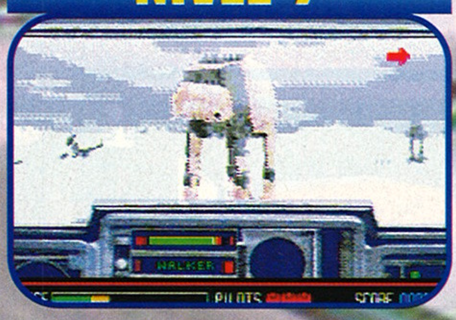






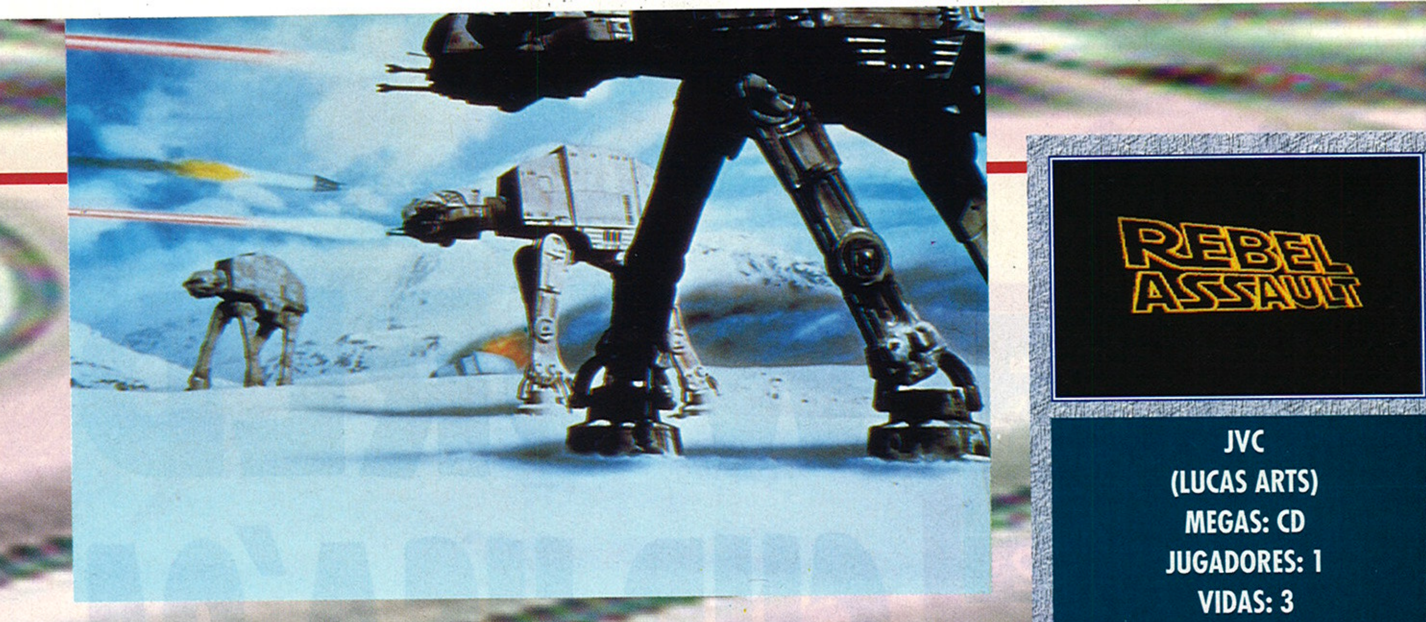








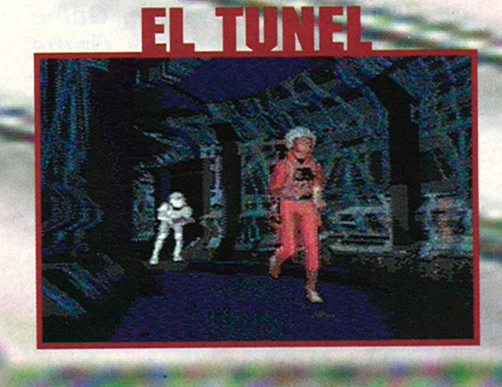
NIVEL 8



AT-AT



EL TUNEL



de la saga. Todo lo dicho no hace más que refrendar lo que en un principio veníamos comentando: la falta de originalidad de las compañías a la hora de desarrollar sus productos para ***Mega CD***. Lo que no nos esperábamos era que **Lucas Arts** se limitase a crear una simple adaptación de un título que, ya desde su primera versión para ***PC*** recibió importantes críticas.

En fin, no merece la pena ahondar más en la problemática. Sólo nos queda esperar que pase tan terrible moda y que los equipos de desarrollo se fijen un poquito más en gente tan genial como **Core Design**. Estos diseñadores, además de crear programas originales, utilizan técnicas tan espectaculares como el *scaling* que brinda el ***Mega CD*** de **Sega**. Por desgracia, ser poco original siempre ha proporcinado muchos más beneficios.

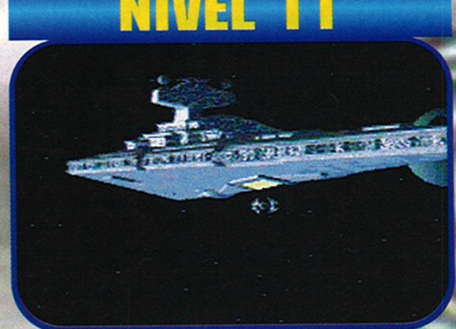
J.C. MAYERICK

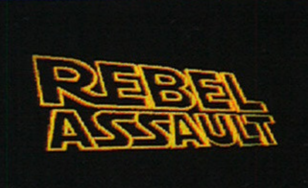


NIVEL 9



NIVEL 11





JVC
(LUCAS ARTS)
MEGAS: CD
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 11
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	93
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	76

- Al fin y al cabo, es una nueva entrega de esta popular saga.
- La música del genial John Williams.
- La utilización del *Full Motion Video*.
- La escasa jugabilidad de este título.
- Una excesiva dificultad que no viene a cuento.

TOTAL 81

Si había algún título de **Lucas Arts** que no deseaba ver en ***Mega CD***, ese era **REBEL ASSAULT**. Se podían dedicar a versionar para este soporte algunas de sus mejores aventuras gráficas. Es un consejo.

MEGA CD

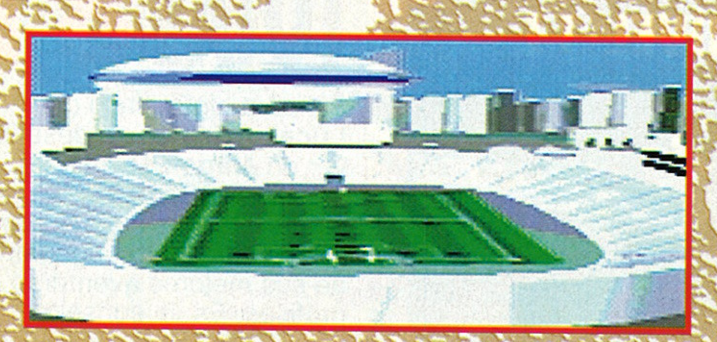


WORLD CUP USA'94

LA MEJOR RESPUESTA FUTBOLISTICA

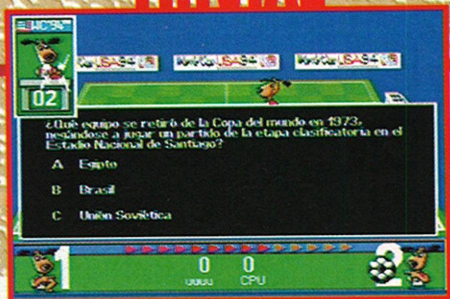
La compañía U.S. Gold es la responsable del tercer simulador futbolístico para Mega CD. WORLD CUP USA' 94, basado en el Mundial de Estados Unidos, ofrece una curiosa e inédita opción de preguntas y respuestas como principal novedad con respecto a anteriores versiones de este mismo programa.

WORLD CUP USA' 94 salió al mercado español poco antes del Mundial de Estados Unidos. Desde entonces han aparecido versiones para *Mega Drive*, *Master System*, *Game Gear*, *Super Nintendo* y *Game Boy*. Por lo tanto, tras esta entrega, sólo falta el cartucho para *NES*. Con respecto a sus antecesores, y más concretamente tomando como referencia el programa de *Mega Drive*, la principal novedad es la inclusión de un trivial con preguntas referentes a las diferentes ediciones del Campeonato del Mundo de fútbol. Por lo que respecta a la intro, uno de los aspectos más destacados en los lanzamientos para *Mega CD*, hay que señalar que sorprendentemente los programadores no han creado nada especial. Para compensar esta carencia, aparece una opción en la que se pueden contemplar unas impresionantes imágenes de los nueve estadios en los que se celebró el Mundial. El sonido tampoco se ha mejorado,



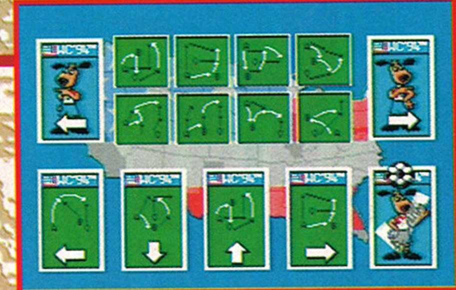






Como curiosidad se incluye un trivial en el que el tablero es un campo de fútbol dividido en casillas. Al responder acertadamente a las preguntas formuladas, se avanza en el cometido de llegar hasta la línea de fondo del campo contrario. En ese momento se consigue un gol, logrando la victoria el que antes marque dos tantos.

JUGADAS







pero durante la presentación se oye una melodía del grupo alemán Scorpions, mientras Striker realiza malabarismos con el balón. También hay que destacar los nuevos editores de jugadores y de uniformes, así como la posibilidad de elegir cuatro jugadas especiales entre las veinticuatro disponibles. Por lo demás, el juego recoge una gran variedad de opciones, y la misma perspectiva aérea que caracterizó a las anteriores entregas. Sin embargo, se aprecian importantes fallos de programación durante el transcurso de los partidos (como balones en tierra de nadie), que reducen considerablemente la jugabilidad observada en el cartucho para *Mega Drive*, ya de por sí inferior al de *Super Nintendo*.

JAVIER ITURRIOZ

OPCIONES



ESTADIOS



EDITORES



Otra novedad son los editores de jugadores y uniformes, aunque este último se incluía parcialmente en la versión para Mega Drive.

US GOLD presents
WorldCupUSA94™
All Programming, Graphics and Music by
Additional Music by Scorpions

U.S.GOLD
(TIERTEX)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1 o 2
VIDAS: 1
FASES: 3
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	86
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	83

- El trivial como reto para los aficionados al fútbol.
- El editor de jugadores.
- Impresionantes imágenes de los diferentes estadios.
- Pocos efectos de sonido para ser un juego de *Mega CD*.
- Fallos de programación en el desarrollo de los partidos.

TOTAL 80

Aunque aparecen algunas innovaciones interesantes, la jugabilidad de los partidos ha quedado reducida con respecto a la versión para *Mega Drive*. Si esta entrega llega a ser recordada por algo, será gracias a la opción del trivial.





HONGO JUMP







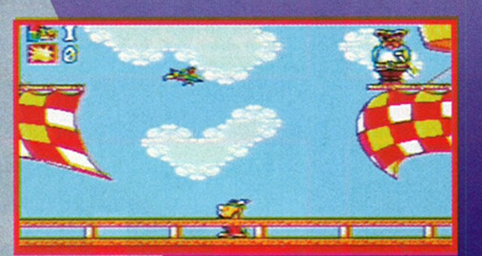




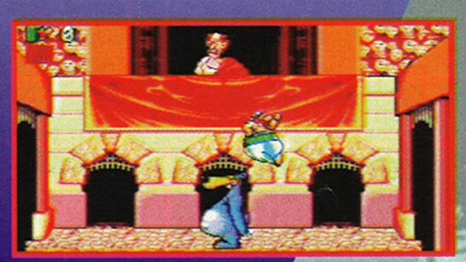
Los inseparables Astérix y Obélix vuelven a la carga con una excelente conversión para ***Master System*** y para ***Game Gear*** del cartucho del mismo título, que apareció en ***Mega Drive*** durante el mes de Noviembre del pasado año.

Al igual que sucedió en la entrega para los 16 bits, nos encontramos ante un arcade de plataformas de los más jugables del mercado. El pequeño galo y su gigantón amigo deberán acudir hasta las mismísimas puertas de la capital del Imperio Romano para combatir en la arena del circo contra un terrible oso. Al final, todo terminará en una de las habituales comilonas a la luz de la hoguera. Para conseguir su objetivo será necesario recorrer un largo trayecto a través de bosques, cavernas, campamentos romanos, galeras y bajeles piratas donde encontrarán una legión de enemigos dispuestos a amargarles el viaje. Para disminuir los riesgos de la misión el druida Panorámix ha dispuesto una buena canti-



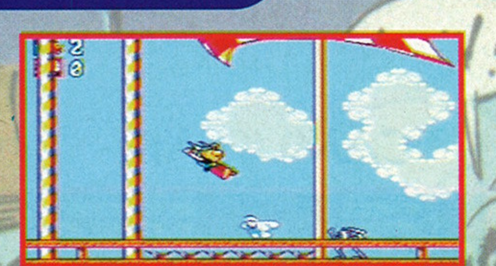



Al igual que en la versión para Mega Drive, los jefes de final de fase suponen uno de los mejores ingredientes de este formidable cartucho. Las estrategias para derrotarlos varían de uno a otro, consiguiendo una jugabilidad realmente increíble.

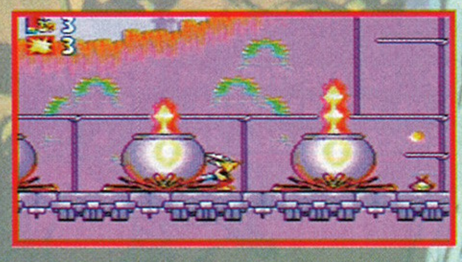


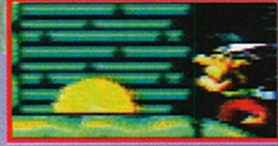
JEFES FINALES

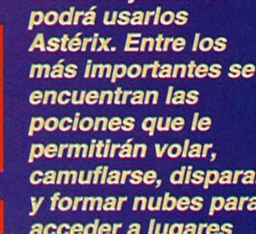
dad de pociones por el camino que permitirán a Astérix volar, camuflarse, disparar o crear nubes como plataformas, siendo imprescindibles para concluir la mayoría de los niveles. Obélix, como no puede tomar la poción mágica, tan sólo cuenta con su fuerza bruta que será de gran utilidad cada vez que encontréis un obstáculo de peso en esta apasionante aventura.
Las pociones no serán los únicos items que os servirán de ayuda. Las cinco fases que comprende el juego, divididas a su vez en 6 subniveles, esconden vidas extra, energéticas raciones de pollo, copas que repondrán totalmente la vida, monedas que os darán puntos y las hoces que os proporcionarán inmunidad.
Como cualquier juego de plataformas que se precie, también hay trampillas y accesos cerrados para los que habrá que buscar el correspondiente botoncito que os permitirá continuar hasta el final del nivel. Cada vez que lleguéis al sexto subnivel de una fase os enfrentaréis a un jefe de final de fase, sin duda uno de los aspectos más sobresalientes de esta creación y que se ha mantenido fiel a la versión original. Sólo una excepción. En la cuarta fase, el monstruo marino ha sido sustituido por un pirata enfurecido que os intentará golpear en la cubierta de su navío.



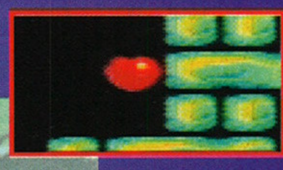










ITEMS

Estos objetos sólo podrá usarlos Astérix. Entre los más importantes se encuentran las pociones que le permitirán volar, camuflarse, disparar y formar nubes para acceder a lugares inaccesibles. Los pollos recuperan parte de la energía, las copas toda y los botones permiten abrir compuertas cerradas.

ITEMS

FASE 1



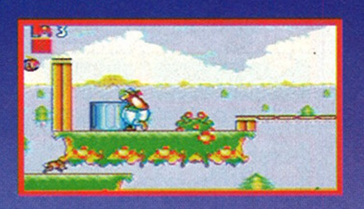






FASE 2

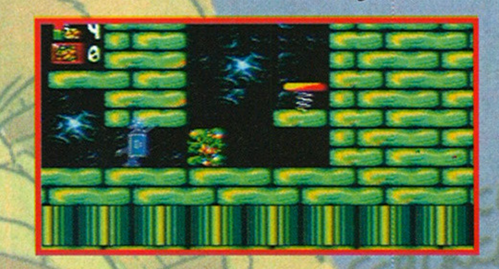








CAMUFLAJE





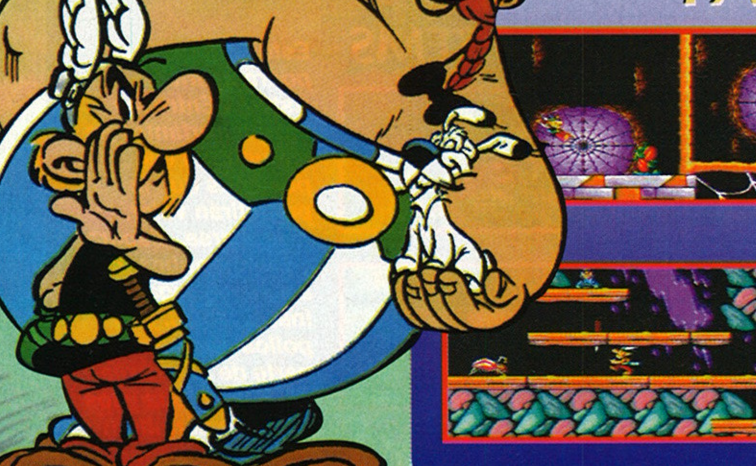
Las diferencias con el cartucho para ***Mega Drive*** son notables. En primer lugar, se ha prescindido de la cuarta fase original y ya no es necesario terminar cada nivel en un tiempo determinado. Os podéis transformar en Obélix en cualquier momento del juego, lo cual supone un cambio del mapeado de algunas fases (recordad que algunos niveles eran exclusivos de uno de los dos personajes). Los escenarios son más sobrios, y la calidad gráfica ha disminuido (no es lo mismo 16 que 8 bits), pero se ha conseguido una fluidez envidiable en los movimientos de los personajes, especialmente para la entrega de ***Game Gear***. Aunque se eche de menos un doble scroll, el resultado obtenido es de una calidad innegable que apuesta por la jugabili-

GAME OVER





FASE 3











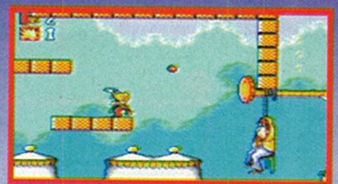
FASE 4






FASE 5



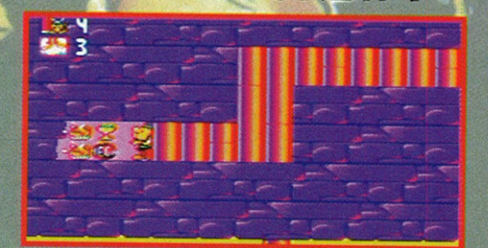



dad, dejando en un segundo plano algunos aspectos técnicos que, posiblemente, hubieran aportado un resultado más preciosista al cartucho. Los programadores se merecen un sobresaliente por el uso de la paleta cromática, pues hace tiempo que no veíamos un juego tan interesante para estos dos formatos, sobre todo si echamos un vistazo en el catálogo de ***Master System***.

La música tampoco se queda atrás, pues cada fase se encuentra ambientada por una melodía bastante aceptable, teniendo en cuenta las limitaciones de la máquina. Sin duda, estamos ante uno de los mejores juegos para estas dos consolas.

R. DREAMER

SALA SECRETA



Durante este fascinante periplo, podréis encontrar accesos secretos a zonas que esconden buenas provisiones de items: vidas, reponedores de energía y otros valiosos objetos.



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE será lanzado al mercado en un pack que incluirá un video con las apasionantes aventuras de este carismático personaje del cómic creado por Uderzo & Gosciny.



AVE SEGA ¡POR TOUTATIS!

Master System y ***Game Gear*** pueden presumir de añadir a su catálogo un formidable cartucho de plataformas, que destaca por sus gráficos y su jugabilidad.



90

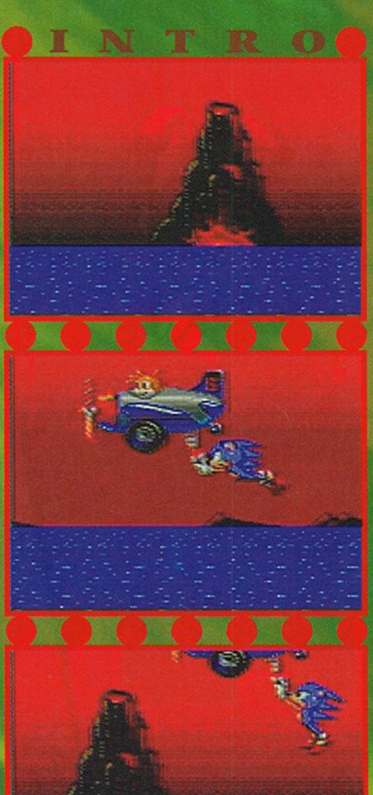
SONIC SPINBALL

MENSAJE

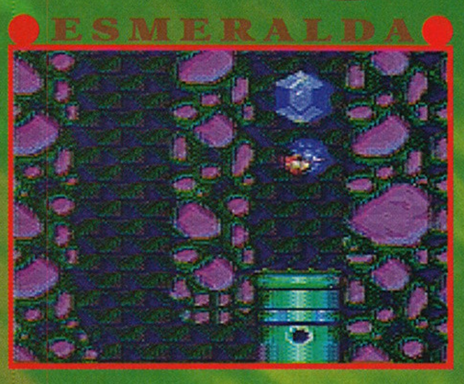




INTRO



ESMERALDA



Sega parece dispuesta a exprimir hasta la última gota de la energía de su máxima estrella, utilizándola en todo tipo de programas y sistemas. Ahora, dentro de este tremendo pluriempleo, Sonic protagoniza una nueva incursión en ***Game Gear*** con un juego de pinball muy similar al que ya conocimos para la consola ***Mega Drive***.

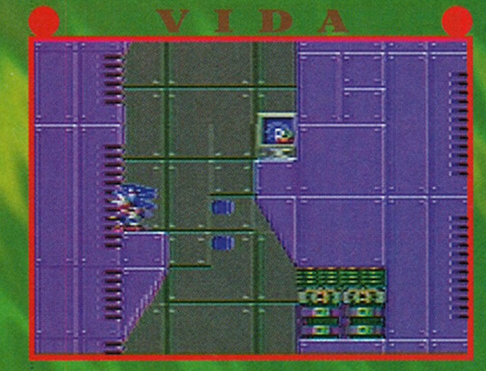
SONIC SPINBALL se encuentra a caballo entre lo que tradicionalmente entendemos como un pinball y un programa de plataformas. Esta curiosa mezcla nos proporciona la oportunidad de golpear a Sonic como si fuera una bola dirigible o, si el terreno lo permite, agacharnos,corretear y saltar como hicimos hasta ahora. Estas nuevas posibilidades deberían hacer mucho más manejable al personaje, pero en realidad sucede todo lo contrario. Controlar hacia donde debe ir la bola es un trabajo de chinos y requiere una paciencia a prueba de bombas. El scroll brusco y elemental parece heredado de la versión para ***Mega Drive***. Por lo menos en este cartucho no produce dolor de cabeza. El apartado más sobresaliente de es-

MUERTO



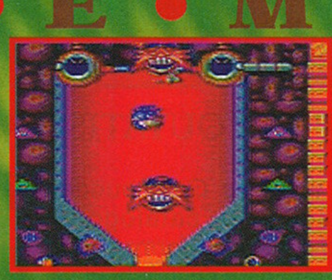
Este juego sobresale por su tratamiento gráfico, por el diseño de sus mesas y por la abundancia de detalles.

VIDA



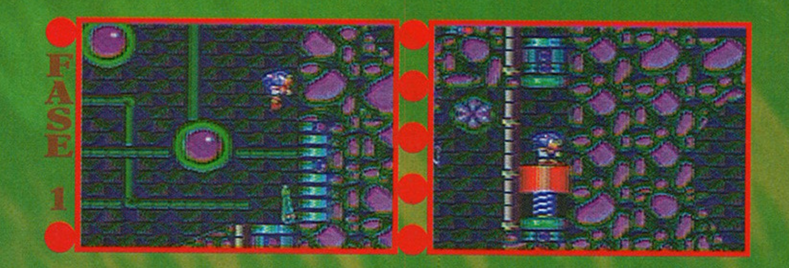
E•N•E•M•I•G•O•S

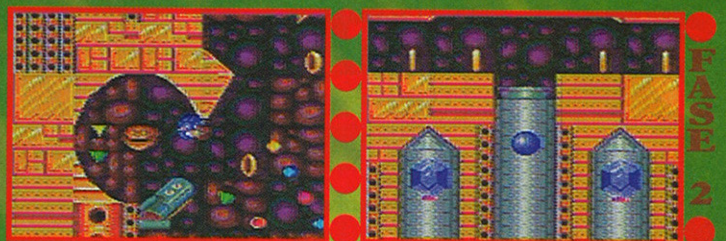


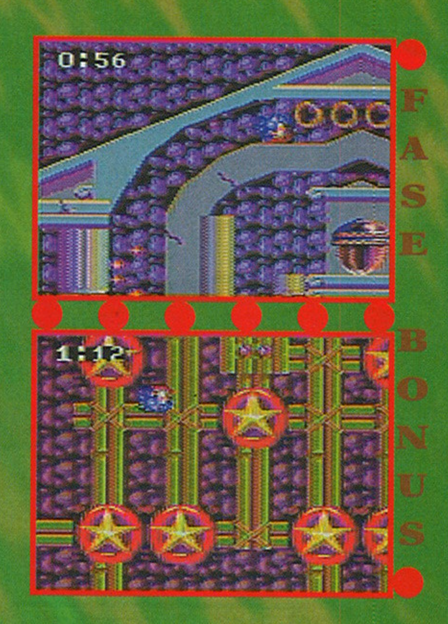




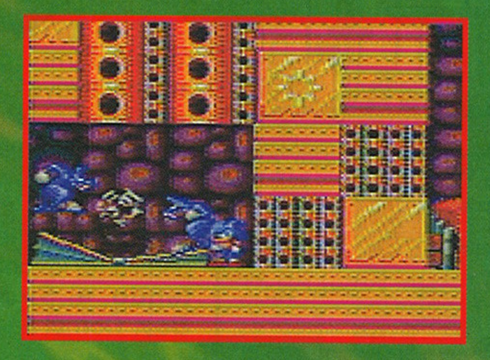






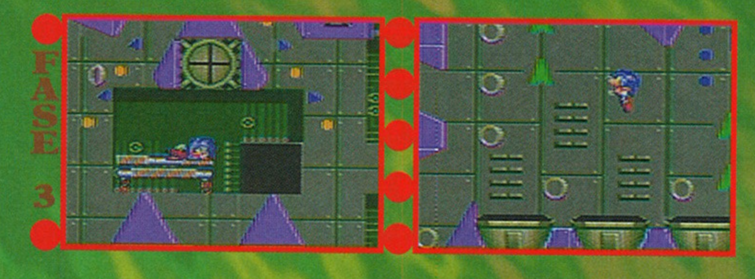


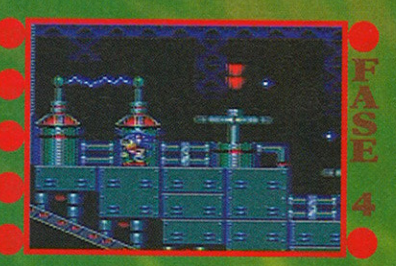





te programa de 4 megas es, sin lugar a dudas, el gráfico. Como viene siendo habitual en toda la saga del puercoespín azul, el tratamiento gráfico presenta un aspecto bastante sugerente, con un cuidado diseño de las diferentes mesas de juego y gran abundancia detalles. Divididas en varios niveles, cada mesa de las cuatro fases hace gala de un generoso mapeado con múltiples caminos y recodos donde recolectar los anillos y gemas necesarias para cambiar de nivel. Al final de cada fase, deberemos enfrentarnos con el malvado Dr. Robotnik. Si superamos este nivel, tendremos la oportunidad de probar fortuna en una fase de bonus cronometrada. La jugabilidad depende bastante de nuestros nervios y habilidades, pero resulta entretenido en líneas generales. Con dos niveles de dificultad, cinco vidas y hasta siete continuaciones será extraño no acabar el juego en unas pocas partidas. Se ha corregido la dificultad desesperante de la versión de ***Mega Drive,*** aunque ahora se nos antoja demasiado corto.

DE LUCAR





DEMASIADO BREVE

La conversión de **SONIC SPINBALL** posee la calidad y el carisma de su protagonista, pero con sólo cuatro fases resulta demasiado corto. Una verdadera pena.





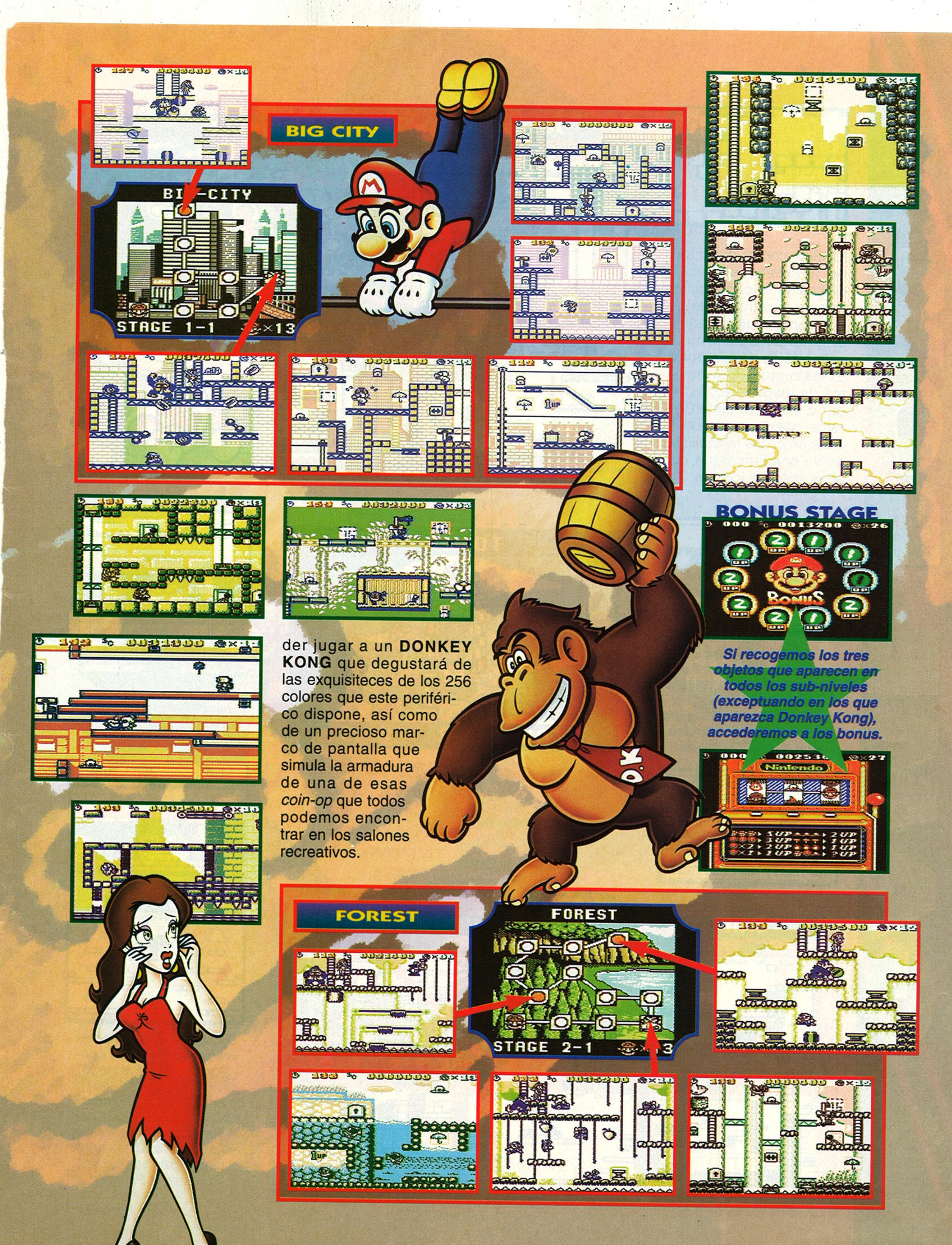
Sumidos en plena crisis de originalidad, nunca está de más desempolvar el baúl de los recuerdos y ofrecernos el *remake* de un clásico que, como suele ser habitual en las producciones de **Nintendo**, pasará a engrosar la lista de super éxitos de todos los tiempos.

Si esto último ocurre, estaremos ante una de las situaciones más justas que jamás nos encontraremos. El trabajo bien hecho siempre debe ser valorado en su justa medida aunque, como en este caso, la originalidad no sea excesiva. **DONKEY KONG** es todo un clásico y, en cierto modo, uno de los padres de este mundillo que tan enganchados nos tiene a todos. Una auténtica joya de la corona que coprotagoniza, cómo no, el omnipresente Mario.

Y para dicha puesta en escena, qué mejor que el penúltimo invento de **Nintendo**, el ***Super Game Boy***. Con él vamos a po-

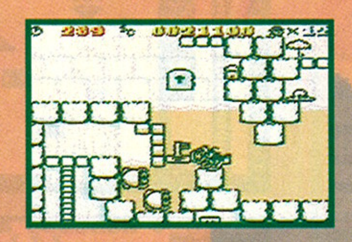
COIN-OP

El primer nivel de esta versión para Game Boy (nivel 0) está representado por las cuatro pantallas que conformaban la pionera versión de este clásico que, allá por 1980, los fanáticos de las *coin-op* pudimos disfrutar.



der jugar a un **DONKEY KONG** que degustará de las exquisiteces de los 256 colores que este periférico dispone, así como de un precioso marco de pantalla que simula la armadura de una de esas *coin-op* que todos podemos encontrar en los salones recreativos.

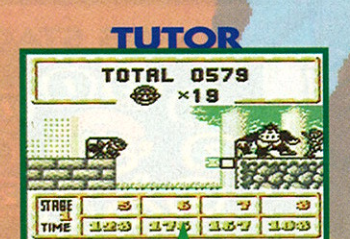
Si recogemos los tres objetos que aparecen en todos los sub-niveles (exceptuando en los que aparezca Donkey Kong), accederemos a los bonus.



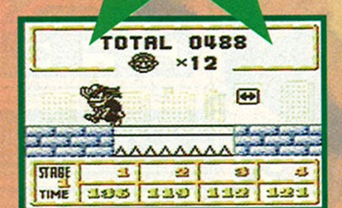
El juego consta de un total de 10 niveles, el primero de cuales se corresponde con las cuatro pantallas que componían la versión original para *coin-op* de este clásico de **Nintendo**. El resto poseen un sistema de juego que, sin llegar a ser totalmente diferente, obedece a un desarrollo en el que la habilidad se ve condimentada con altas dosis de ingenio.

JUNGLE

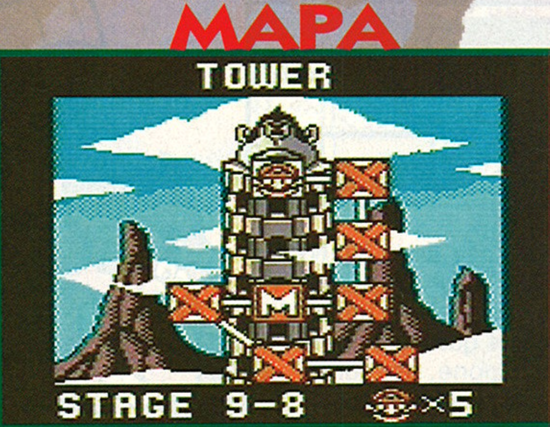
TUTOR



Cada cuatro niveles superados aparecerá una pequeña animación en la que se nos mostrará el funcionamiento de alguno de los nuevos artilugios que irán apareciendo.



MAPA



Como muestra la imagen, el mapa de cada nivel se puede dividir en un total de 8 a 16 sub-fases diferentes. Cada vez que superemos tres pantallas, seremos recompensados con la presencia de nuestro querido gorila.

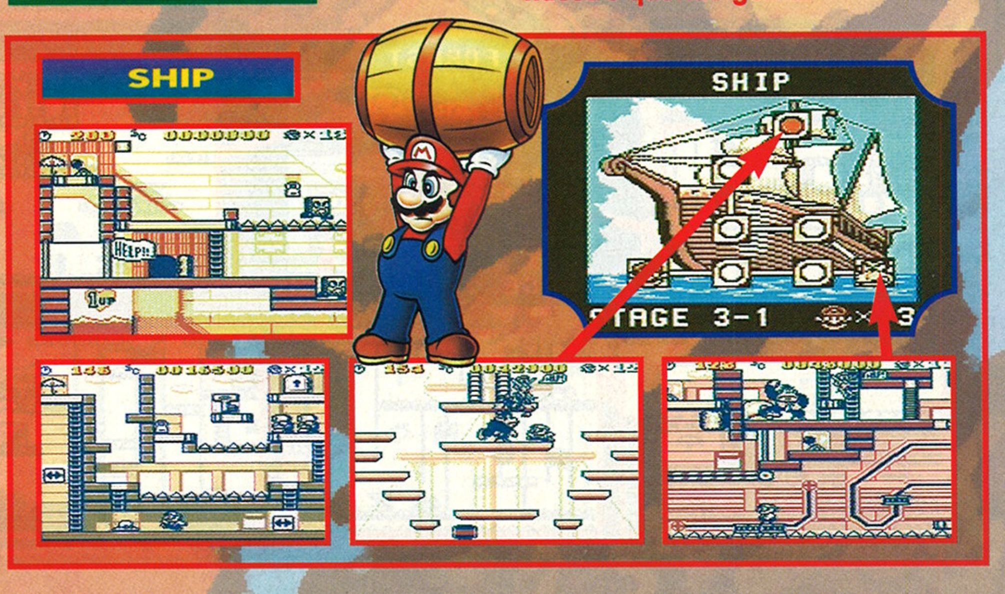
ENEMIGO FINAL



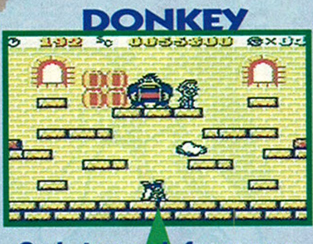
Un espectacular y gigantesco Donkey Kong saldrá a nuestro encuentro en el último escollo que debemos superar antes de dar por finalizada la aventura.



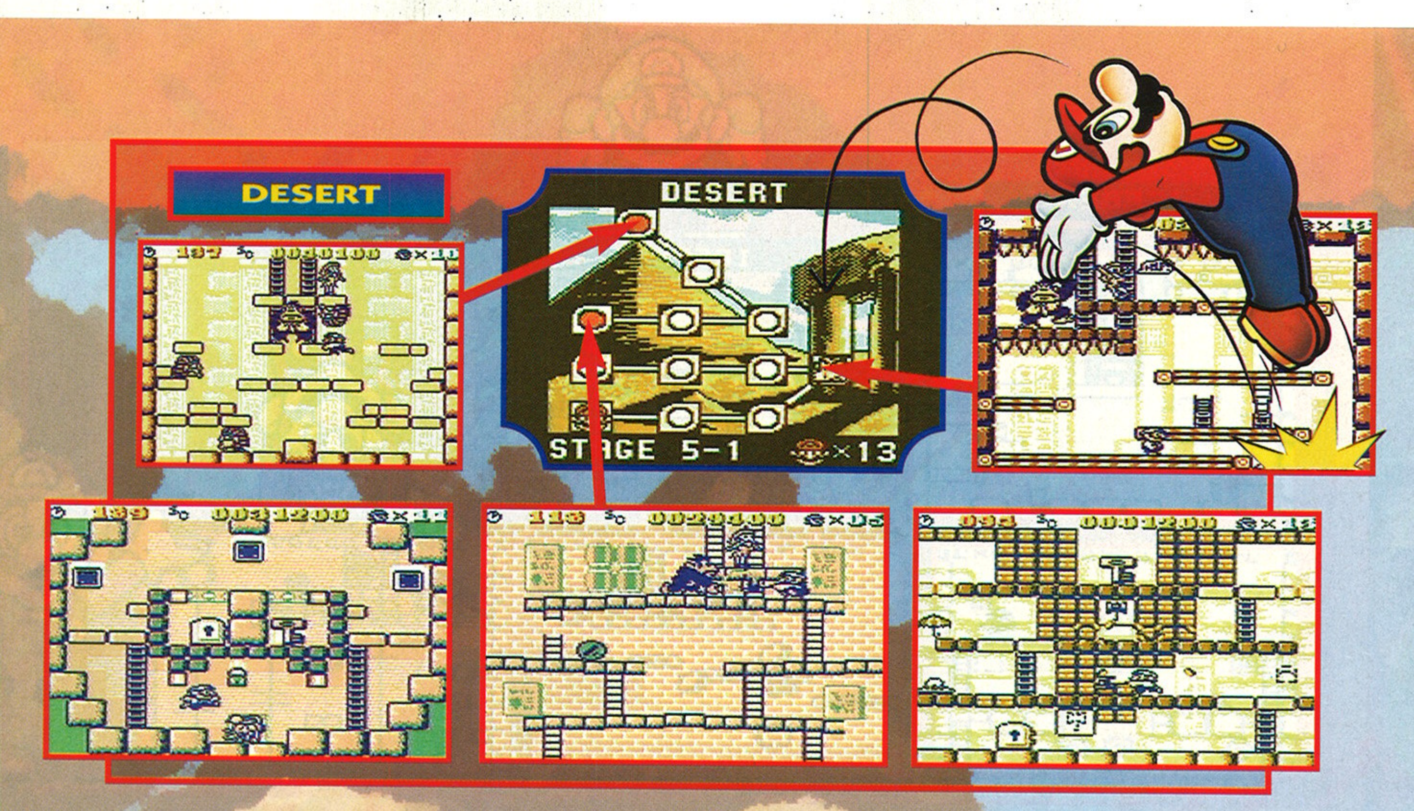
SHIP

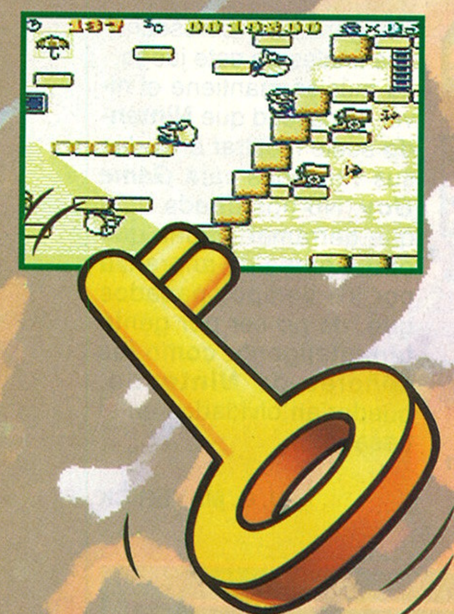


DONKEY



Cada tres sub-fases nos veremos las caras con Donkey Kong, aunque solo en la última pantalla de cada nivel tendremos la obligación de acabar con él. En el resto, deberemos limitarnos a alcanzar la plataforma en que se encuentra Pauline.

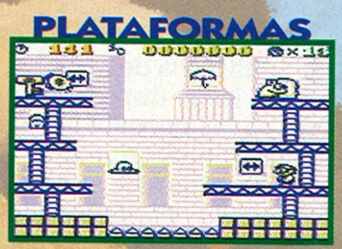




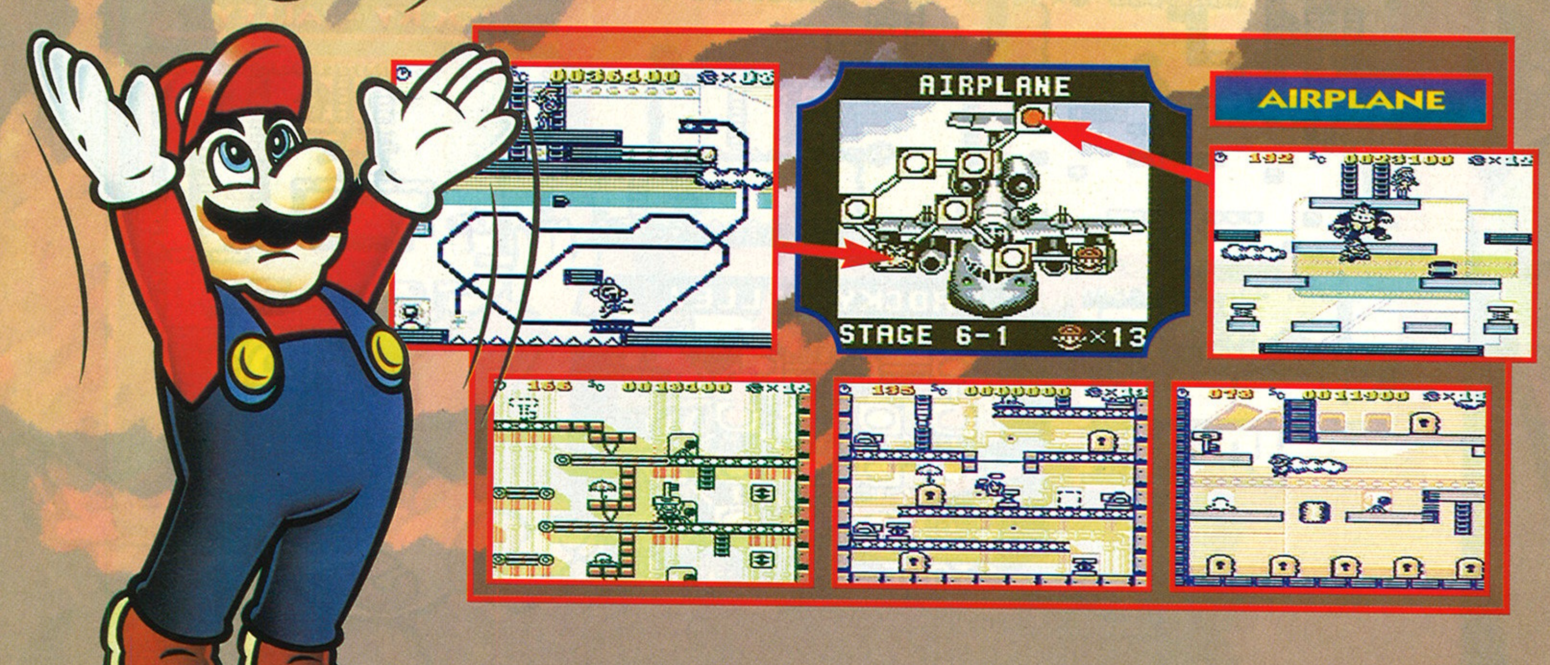
Así, además de esquivar barriles como sucede en la primera fase, en los siguientes niveles deberemos utilizar con sabiduría tanto palancas como items, así como una infinidad de artilugios de los que el propio juego se encargará de mostrar su uso. Con todo ello se consigue crear un cartucho cuya dificultad será proporcional al número de ingenios malintencionados que los programadores han depositado en los distintos niveles.

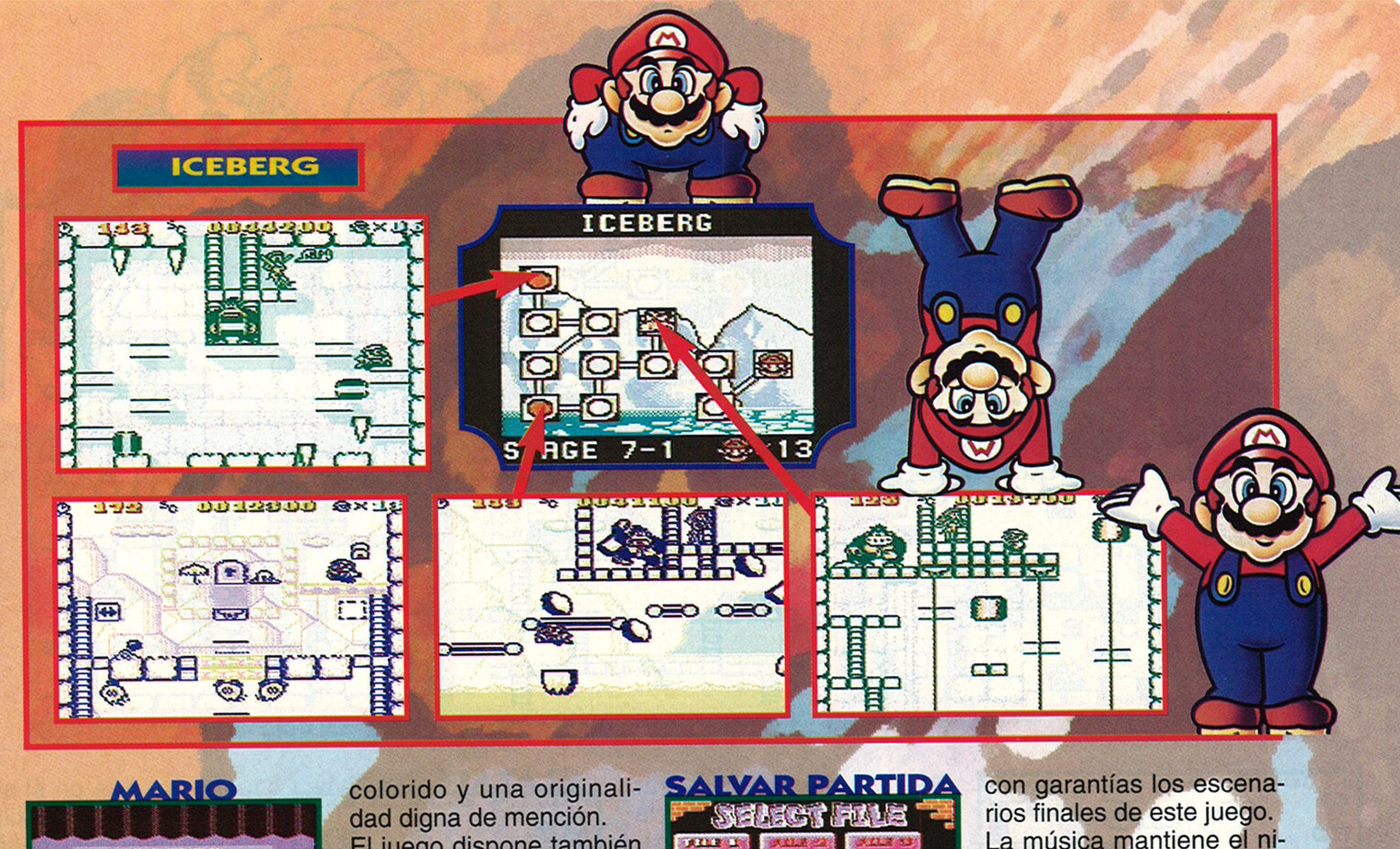
El aspecto gráfico es, lógicamente, uno de los más trabajados de todo el juego, ya que en él se ha hecho uso de la posibilidad de visionar simultaneamente los 256 colores que el ***Super Game Boy*** pone a disposición de los equipos de desarrollo. Se han utilizado distintas tonalidades de color dependiendo del escenario en curso (azul para un paisaje helado, verde para una zona de mucha vegetación, etc.), además de dotar tanto a Mario como al resto de personajes del juego de una gama de colores que hacen que el juego resulte mucho más vistoso. El marco de pantalla, además, posee un

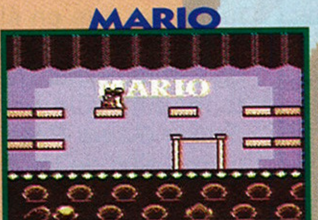
PLATAFORMAS



Si golpeamos uno de estos bloques, un cursor en la pantalla nos indicará en que zonas de la pantalla podemos colocar la plataforma o escalera que deseemos construir. Su utilidad será vital en fases relativamente avanzadas.







MARIO

Mario puede andar, saltar, recoger objetos y enemigos, lanzarlos, andar boca abajo, realizar super-saltos, hacer piruetas colgado de un cable e incluso deslizarse por estrechos pasadizos. Todo un lujo.

colorido y una originalidad digna de mención.

El juego dispone también de las consabidas fases de bonus que siempre acompañan al popular Mario. En esta ocasión contaremos con la posibilidad de participar en dos modalidades de juego (ruleta y tragaperras) en las que podremos conseguir de 1 a 5 vidas de una sola tirada. Recoger el máximo número de vidas en los primeros niveles será vital para afrontar con garantías los escenarios finales de este juego.

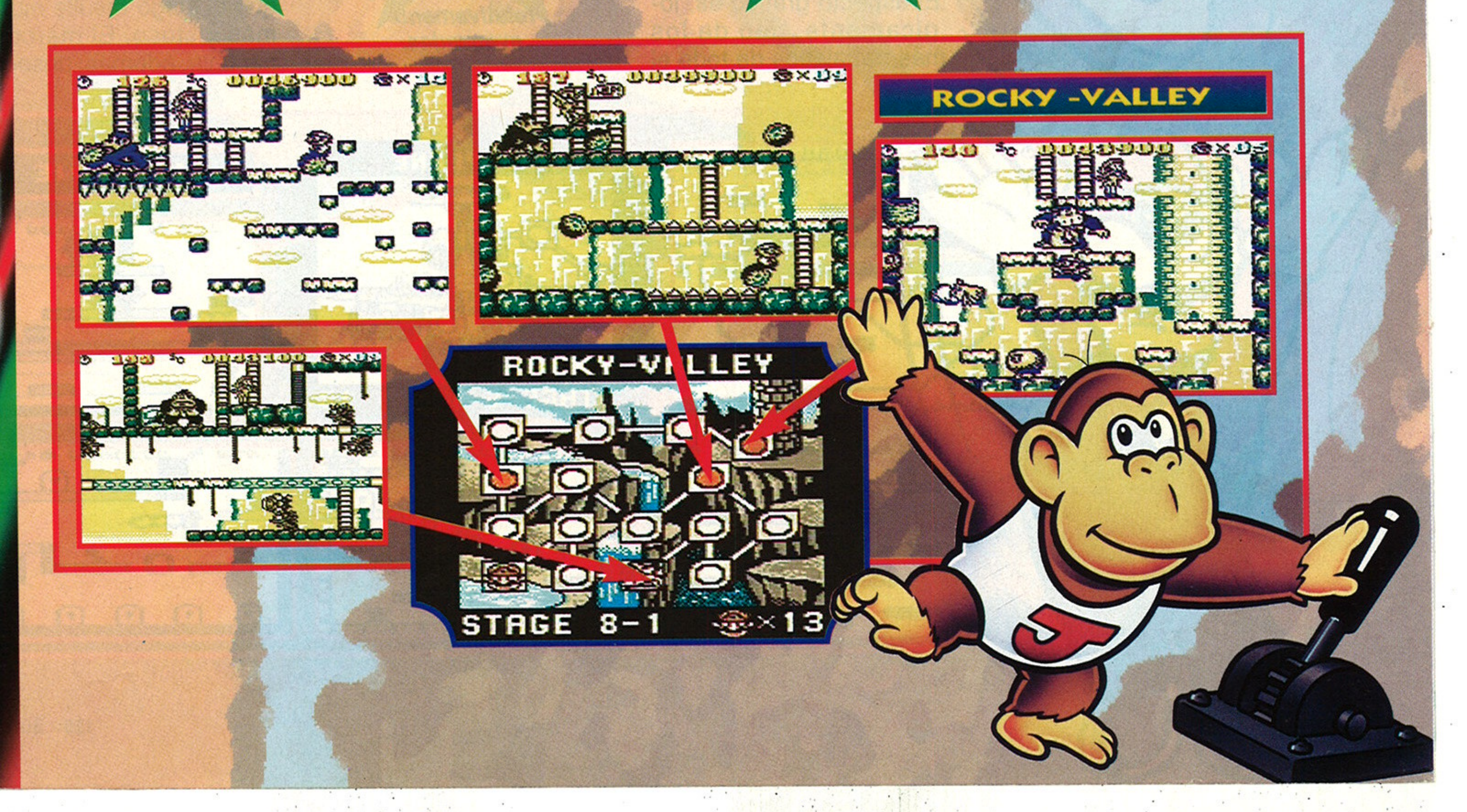
La música mantiene el nivel de calidad que **Nintendo** suele mostrar en todas sus versiones para ***Game Boy***. No nos queda más que derramar alguna que otra lágrima de añoranza por los tiempos pasados que, de no ser por gente tan inteligente como los señores de **Nintendo**, quedarían olvidados en el pasado.

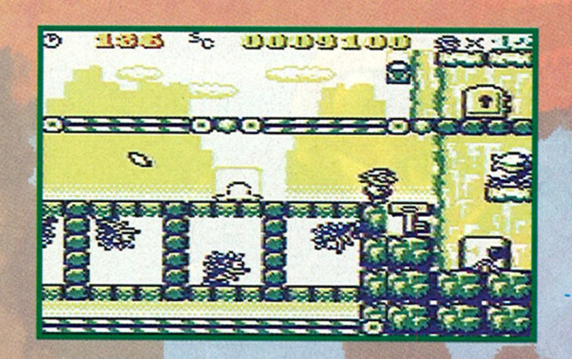
J. C. MAYERICK

SALVAR PARTIDA

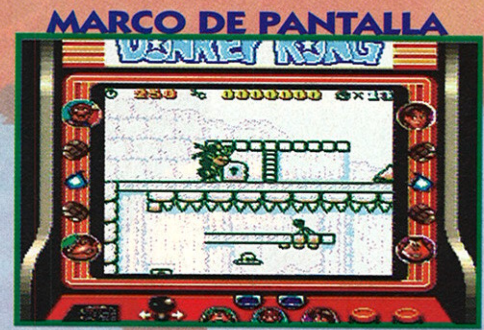


Debido al gran número de niveles que este juego posee, se nos da la posibilidad de grabar hasta un total de 3 partidas en la RAM no volátil del cartucho. Realmente interesante en un cartucho como éste.





MARCO DE PANTALLA



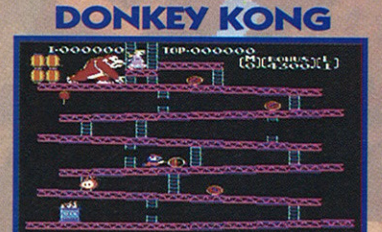
TIEMPO



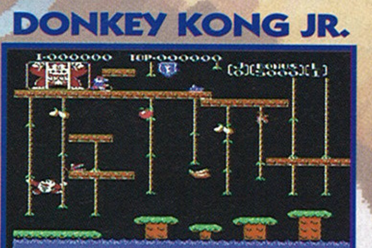
Al finalizar cada sector (cuatro niveles), el ordenador realizará un recuento del tiempo que nos ha sobrado en cada sub-fase. Por cada 100 unidades de tiempo sobrantes recibiremos una vida extra.

OTRAS VERSIONES

DONKEY KONG

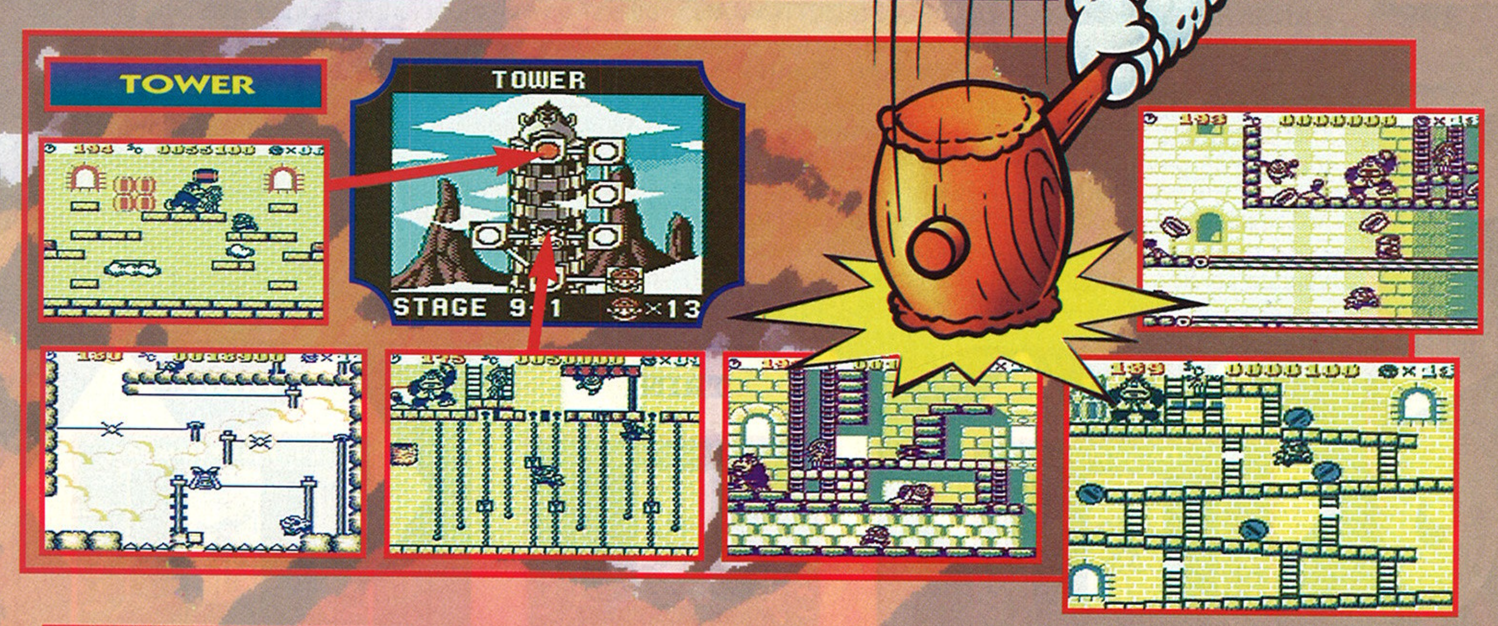


DONKEY KONG JR.



Desde que en 1980 apareció la versión *coin-op* de este clásico y su continuación en 1981 (DONKEY KONG JR.), muchas han sido las adaptaciones que éste ha sufrido. Las clásicas *Hand-helds* disfrutarón de unas interesantes versiones que incluso situaban su acción en la selva. Por otro lado,*N.E.S.* cuenta en su catalógo con una fiel versión del original DONKEY KONG, así como algún que otro cartucho protagonizado por él mismo y que abarcan temas tan pocos usuales como las matemáticas. No será la última vez que hablemos de Donkey.

TOWER





LEÑA AL MONO

La última producción de **Nintendo** es un nuevo canto a la genialidad. A buen seguro que no será la última vez que ésto ocurra en la portátil más vendida del mundo.



- BANDAI (Bandai)
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

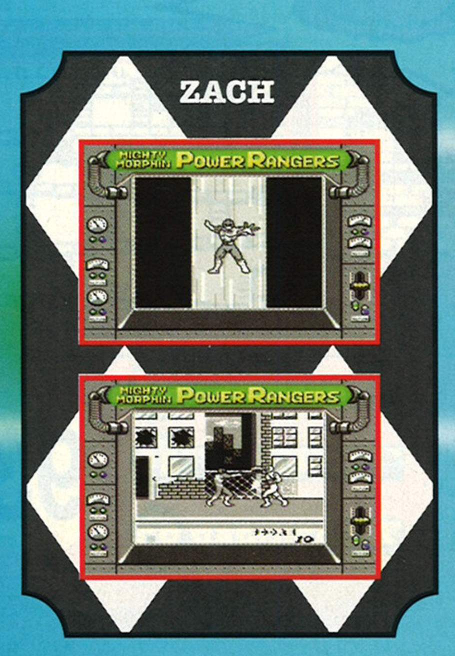
POWER RANGERS

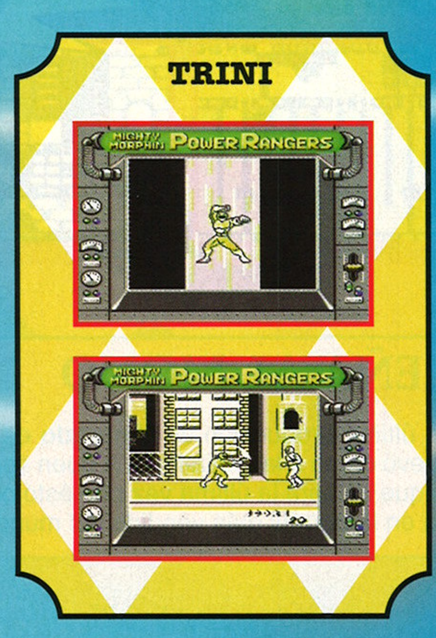
Las conversiones a consola de las más populares series de televisión están de moda, y prueba de esta afirmación es este cartucho para ***Game Boy***. **POWER RANGERS** es la versión americana de una serie japonesa de gran éxito llamada TURBO RANGERS. Ambas emisiones televisivas se caracterizan por su mediocridad en los efectos especiales. Por fortuna, la realización de esta versión portátil no tiene nada que ver con la ejecución técnica de dicha serie, ya que si este título destaca por algo es por su magnífica puesta en escena. Mezclando juegos como DOUBLE DRAGON o ULTRAMAN con el plataformeo más puro y duro, **Bandai** ha creado un *beat'em up* de extraordinaria jugabilidad, con la dificultad justa y suficiente para entretenernos durante horas.

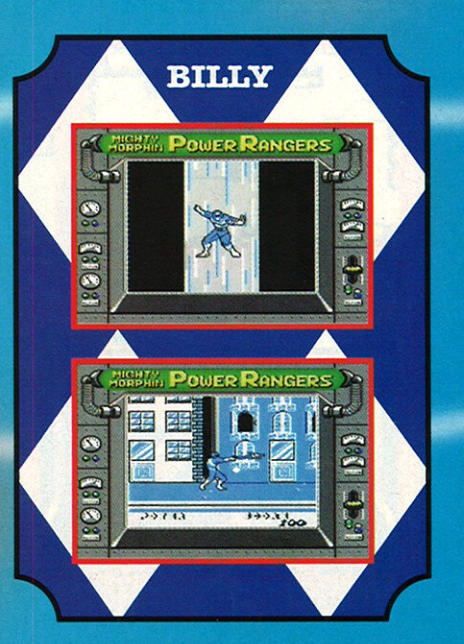
La nota más sobresaliente de este cartucho es la posibilidad de elegir a uno de los cinco personajes de la serie como protagonista de la aventura. Cada uno de los cinco muchachos dispone de un arma distinta, que podrán utilizar en las situaciones más desesperadas, aunque emplear esta munición supone la disminución constante de nuestra barra de energía.

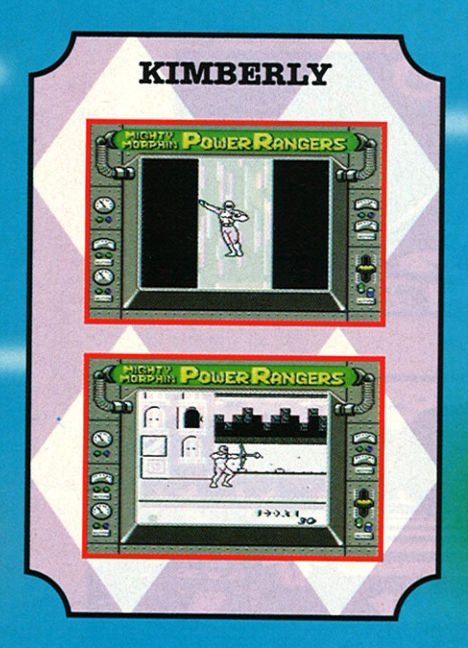
Cada nivel consta de dos fases perfectamente diferenciadas. En la primera llevaremos al Ranger que elijamos caminando, saltando y acabando con todos los enemigos a través de la fase hasta llegar al ansiado final. Una vez allí, comenzará la segunda misión en la que los cinco personajes invocarán a sus robots, ensamblándolos entre sí para formar al Mega Zord y poder luchar contra el monstruo gigante de la malvada Rita Repulsa.

Gráficamente el juego mejora a medida que avanzamos, y quizá el







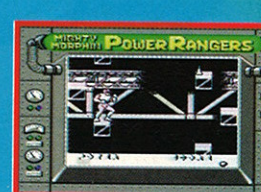


















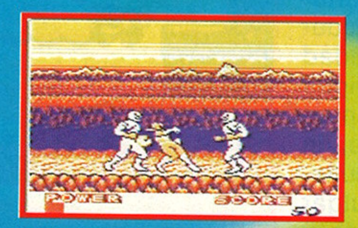
único fallo que destaca a primera vista es que los sprites utilizados por los programadores para representar a los cinco protagonistas son exactamente el mismo. Sólo se diferencian cuando utilizamos el armamento de cada uno. Tampoco se puede decir que se hayan esmerado mucho en la gama de golpes, ya que apenas tienen un puñetazo y una patada en salto. Por el contrario, este título cuenta con unas escenas de presentación increíbles para un cartucho de dos megas. La música es bastante buena, por no decir excelente.

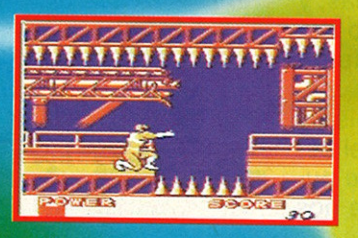
Ademas, si eres un afortunado poseedor de *Super Game Boy,* disfrutarás de una espectacular versión que aprovecha todas las posibilidades gráficas de este periférico.

THE PUNISHER















MEJOR QUE LA SERIE

POWER RANGERS es un buen cartucho, jugable y muy variado. Este cartucho supera con creces a la serie televisiva original, especialmente en la realización técnica.



86



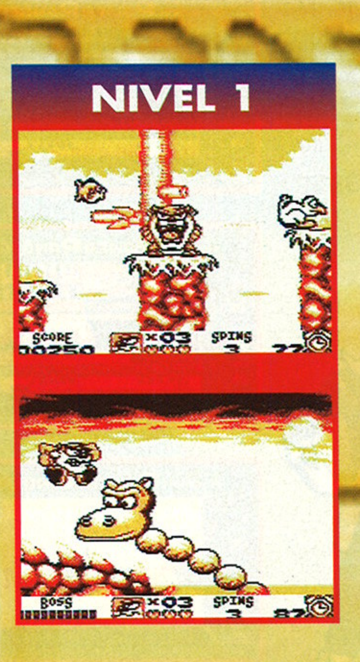
TAZMANIA

Sunsoft, la genial productora del impresionante y frenético SPEEDY GONZALES (uno de los mejores juegos que a nivel técnico se pueden encontrar para ***Game Boy***), pretende retomar el camino del éxito con un título, **TAZMANIA**, cuya calidad es tan alta como el nivel de jugabilidad que proporciona.

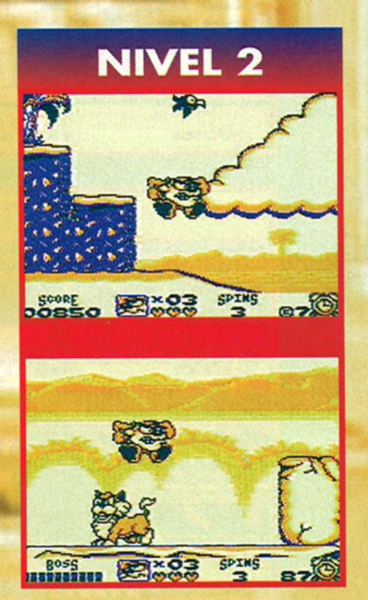
El juego toma prestado el clásico sistema de plataformas que tan famoso se ha hecho en esta década, teniendo el obeso cuerpo de nuestro diablo como la única defensa posible contra el ataque de nuestros enemigos. El sprite del protagonista posee un tamaño considerable, lo que habla muy bien del trabajo realizado por sus programadores, quienes han explotado al máximo las posibilidades de la ***Game Boy***.

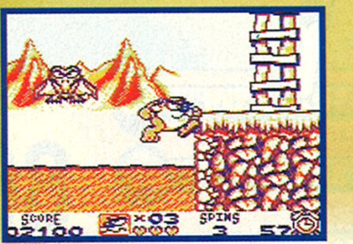
El juego peca en la longitud de las fases que, en cierto modo, resultan demasiado breves y repetitivas. Tan sólo la dificultad del cartucho y la inclusión de pequeñas pruebas de habilidad entre niveles y enemigos de final de fase aumentan la vida de un título que, de otra forma, habría resultado excesivamente vulgar en este sentido. Además, y como prueba del poco trabajo que los grafistas de este juego han tenido, valga mencionar el insulso y repetitivo decorado del segundo nivel, que entre nube y nube únicamente nos

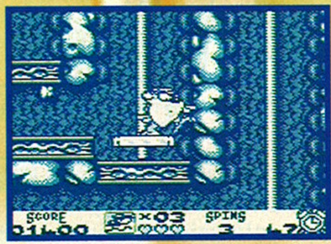
NIVEL 1

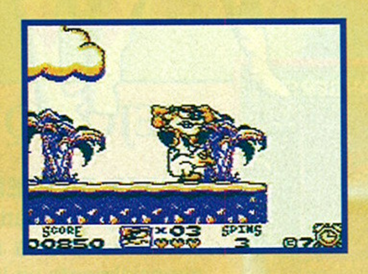


NIVEL 2





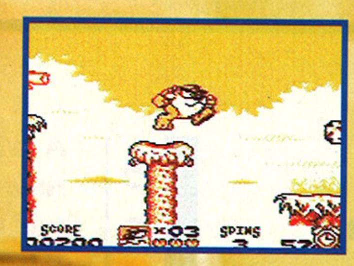


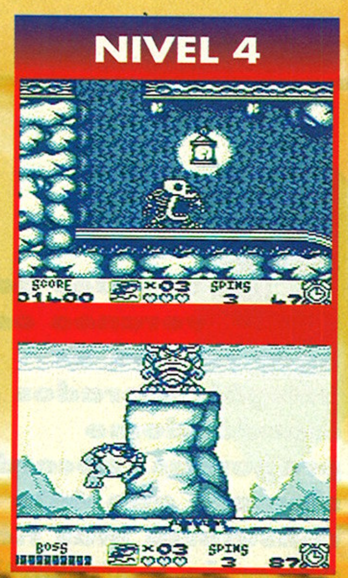


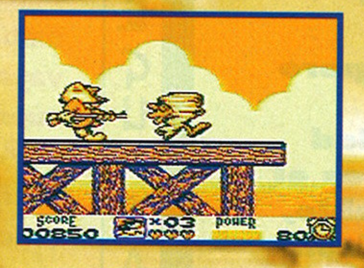




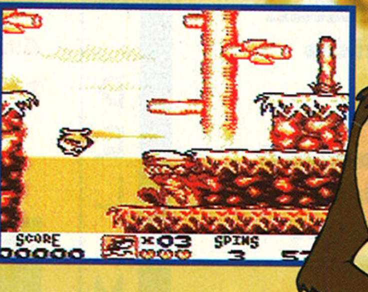


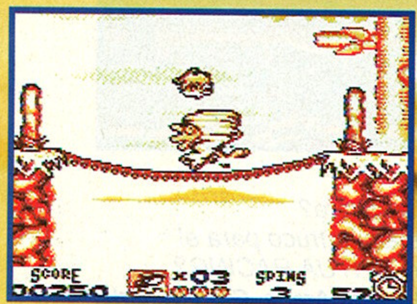














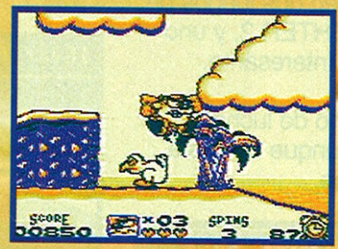
deja adivinar un horripilante color a LCD que inunda la pantalla, entristeciendo el resultado final de un cartucho que a veces resulta genial. Uno de estos momentos irrepetibles lo podremos encontrar cuando nuestro fiero Taz se enfrente a la siempre bienvenida fase de bonus, un nivel en el que circulando a gran velocidad por una carretera, deberemos recoger el máximo número de items posibles. El movimiento de la carretera es realmente asombroso, ya que posee una rapidez y suavidad que para si quisieran muchos conocidos juegos de carreras.

Todo lo anterior se traduce en un notable incremento de la jugabilidad, que alcanzará cotas realmente altas en el momento en que luchemos a los temidos enemigos de final de fase (realizados algunos de una forma realmente exquisita). El resultado final, en definitiva, deja un amargo sabor de boca por culpa de un aspecto como el gráfico, que en esta ocasión ha estado muy descuidado.

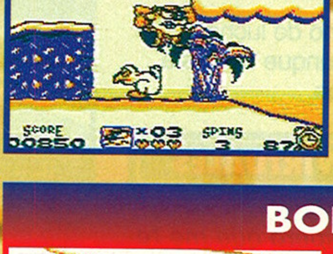
Sunsoft ha demostrado una vez más que sigue elaborando los mejores juegos para ***Game Boy*** (junto con la española **New Frontier**) pero, como todos en este mundo, de vez en cuando también comete algunos errores. Aun así, mantienen su calidad.

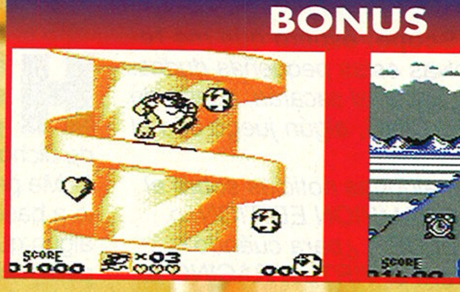
J.C. MAYERICK

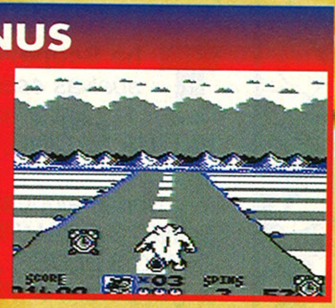
















EL PULSO DE TAZ

Taz parece mantener un pulso con las videoconsolas. Hasta el momento ha triunfado en todas las batallas aunque en algunas, como ésta, haya sido por poco.



Si estáis morenos después del veraneo es hora de que os pongáis morados pero mandándome preguntas. Recordad siempre que éste es el consutorio más fiable, educado y simpaticón de la prensa mundial. Sin duda, la sección con más bits. Escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

A raíz del último número, y debido al excepcional reportaje que os ofrecimos de MORTAL KOMBAT II, nos han llovido decenas y decenas de cartas felicitándonos por la inclusión de los fatalities. Sin embargo, no todo el mundo cree que finalmente vayan a ser incluidos en el juego. Mi respuesta a vuestras dudas es la siguiente:
Ni Acclaim ni Nintendo van a censurar este juego, así que, salvo cambio de última hora que es muy difícil que se produzca, el cartucho tendrá todo el modo gore que vistéis el número pasado y en éste. Eso sí, probablemente se recomiende su venta a partir de una determinada edad.







DON NO

*Soy un desdichado poseedor de una **N.E.S.** y quiero que me respondáis a estas preguntas:*
*1- ¿Qué juego o juegos de lucha hay para la **N.E.S.**?*
*2- ¿Existe ART OF FIGHTING 2 o STREET FIGHTER 2 para **N.E.S.**?*
*3- ¿RANMA 1/2 para **N.E.S.**?*
*4- ¿DRAGON BALL Z para **N.E.S.**?*
*5- ¿ALADDIN para **N.E.S.**?*
Jorge Ferrer Sevillano, León.





No tengo buenas noticias para tí, amigo Jorge. 1- Si te refieres a juegos de lucha one on one no hay nada.
2- No, bueno sí. Existen dos juegos piratas de STREET FIGHTER 2, y uno de ellos es realmente interesante.
3- No.
4- Sí, pero es de rol, no de lucha.
5- De momento no, aunque con esta consola nunca se sabe.

PREGUNTAS VIRTUALES

The Scope, *espero que me resuelvas estas pequeñas dudas:*
1- ¿Sabes si sacarán, aparte de VIRTUA RACING, algún juego con el chip S.V.P.?
2- ¿Tienes algunas noticias sobre el SONIC 3 CHAMPION EDITION, o SONIC 3 PLUS?, ¿para cuándo?
3- ¿Superará el VIRTUA RACING al STUNT RACE FX de Super Nintendo?
*4- ¿Puedes ponerme las características técnicas del **Mega 32X**?*
5- ¿Qué consola del futuro ves como reina del hardware?
6- ¿Tienes algún truco para el SONIC 3 o VIRTUA RACING?
Rubén Amador Araña, Gran Canaria.



Haré lo que pueda. 1- No van a sacar ningún otro juego. El ***Mega 32X*** supera las capacidades de dicho chip.
2- Me parece que te han tomado el pelo a base de bien. Probablemente en algún que otro consultorio de la competencia.
3- A mí, y como dije en otra ocasión, me gusta más el VIRTUA RACING.
4- Ocuparían demasiado espacio, te remito al ejemplar número 27 de **SUPER JUEGOS**.
5- ***Saturn***, ***Ultra 64*** (***Project Reality***) y

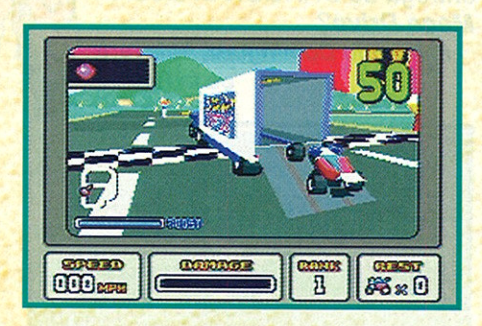
Sony PSX. Una de estas 3. Ni ***Atari Jaguar***, ni ***3DO*** ni ninguna otra podrá competir con ellas.
6- Ninguno que no haya salido en la revista.



MORTAL KOMBAT ZONE

He alucinado con vuestro último número. Lo del MORTAL KOMBAT 2 ha sido muy fuerte y le habéis metido un buen gol a la competencia, que por cierto, cada día está peor. Tengo unas preguntas:
1- ¿Cuál va a ser el mejor juego de ***Super Nintendo*** *en los próximos meses?*
2- ¿Es tan bueno el SUPER METROID?
3- ¿Y el STUNT RACE FX?
4- Por último, ¿nos tenéis preparada alguna otra sorpresa tipo MORTAL KOMBAT 2?.

Armando Maestro, Santander.



No te puedes ni imaginar lo que nos costó conseguir el juego antes que nadie y sacar uno a uno todos los fatalities. Da gusto ver como nuestro esfuerzo se recompensa con vuestro agradecimiento.
1- DONKEY KONG COUNTRY. Es una de las cosas más salvajes que hemos visto en la vida. Vimos un video en la redacción con imágenes reales del juego y alucinamos. No sabemos qué tipo de juegos podremos ver en la ***Saturn*** o en ***Ultra 64*** pero seguramente serán muy parecidos a esta maravilla. Te repito, nunca un juego despertó tanta admiración en la redacción.
2- Es una pasada de juego. Largo, bonito y de una calidad impresionante. No te pierdas la review de **The Elf**.
3- Está realmente bien, además una de sus mejores bazas es el elevadísimo número de circuitos. Junto con los dos anteriores juegos, está llamado a liderar los juegos de ***Super Nintendo*** en el último tercio de este año.
4- No te pierdas el próximo **SUPER JUEGOS**, va a sorprender a muchos.



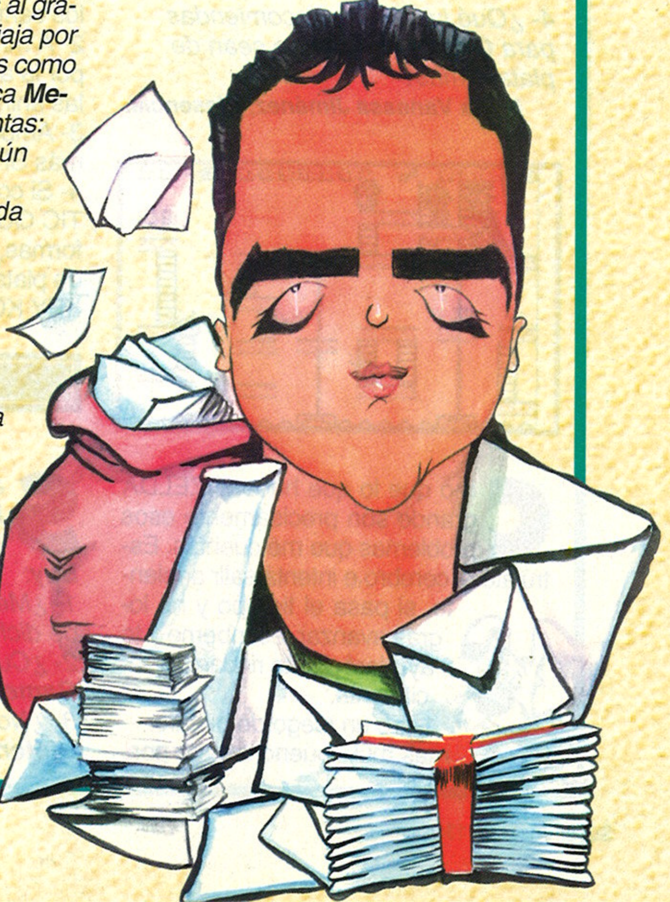
MEGA DRIVERO

Os debo felicitar porque cada día estáis progresando más, pero se que aún queréis ser mejores. Basta ya de peloteo y vamos al grano. Soy una desventurada que viaja por estos caminos tan insospechados como arrolladores. Tengo una magnífica ***Mega Drive*** *y éstas son mis preguntas:*
1- ¿Saldrá para mi consola algún juego de RANMA?
2- ¿Crees que saldrá la segunda parte de ALISIA DRAGOON, SONIC SPINBALL, GUNSTAR HEROES, ZOOL o PHELIOS?
3- Tengo el ALISIA DRAGOON, es un juego que nunca me aburre y me gustaría que me dijeras si hay algún otro juego con esas características que no sea GOLDEN AXE.
4- Dime la forma que puedo matar al último jefe del juego PHELIOS.
5- Dame una calificación a estos juegos: LA BELLA Y LA BESTIA, DRAGON BALL Z, TOEJAM & EARL II, ETERNAL CHAMPIONS, CASTLEVANIA THE NEW GENERATION.



Olga Medina San Martín, Hospitalet.

Gracias por tus piropos. 1- No.
2- De momento no hay ninguna noticia, excepto el ZOOL, que ya tiene su continuación en ***Amiga***.
3- Prueba con el CASTLEVANIA THE NEW GENERATION.
4- Dime tú como llegar al último jefe. Lo siento. No he llegado. Me parece demasiado chungo.
5- De la bella y la bestia hay dos juegos, BELLE´S QUEST y ROAR OF THE BEAST, el primero no lo he visto y el segundo me parece un poco injugable; DRAGON BALL Z 85%; TOEJAM & EARL II 86%; ETERNAL CHAMPIONS 88%; CASTLEVANIA THE NEW GENERATION 80%.



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Donkey y su hijo Diddy Kong, que van a ser la bomba de estas Navidades .
- El Mega 32X ya se acerca, y mucho.
- Los juegos que distribuye Arcadia.

TEMPLADO:

- El SUPER STREET FIGHTER 2. Y es que lo del MORTAL KOMBAT es muy fuerte.

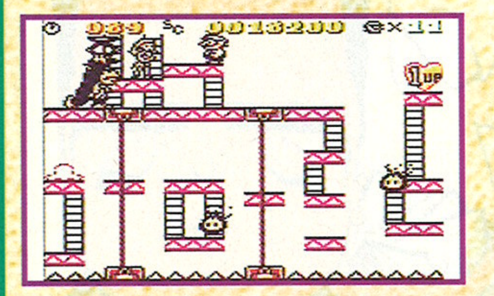
FRIO:

- ¿ Dónde está la preview de MORTAL KOMBAT II en el resto de las revistas (exceptuando MEGA SEGA). No la vemos.

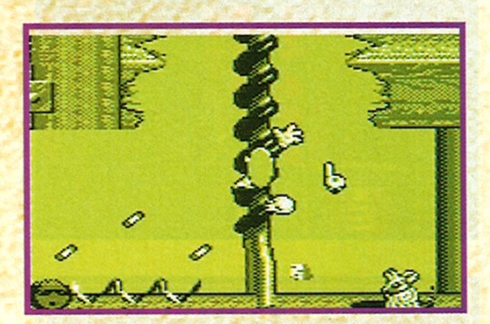
MARAVILLAS PORTATILES

*Tengo el cartucho THE LEGEND OF ZELDA para **Game Boy** y pienso que es buenísimo aunque tengo ciertos problemas para acabarlo. También tengo unas dudas:*
*1- ¿Podríais darme algún dato sobre el juego ASTERIX para **Game Boy**?*
2- ¿Qué tal es el juego EL LIBRO DE LA SELVA?
3- ¿Cuál es mejor COOL SPOT o SPEEDY GONZALES?
*4- ¿Qué juegos me recomiendas para **Game Boy** que no sean de plataformas?*

María Vanessa Jiménez, Plasencia.



Creo que lo que hace al ZELDA grande son precisamente esos problemas que me cuentas. Estrújate el cerebro e intenta salir adelante, si pasa el tiempo y no logras avanzar, escríbeme y te ayudaré. No te rindas tan fácilmente.
1- Es un juego de plataformas muy bueno creado por



New Frontier, un grupo de programación catalán, para **Infogrames**. Será recordado por la calidad de su scroll parallax, inédita por esos tiempos en los cartuchos de ***Game Boy***.
2- A mi me gusta mucho, sobre todo por la ambientación de los decorados y las animaciones del protagonista.
3- Ambos son geniales, pero me gusta más SPEEDY GONZALES.
4- Si como dices te gusta el rol, MYSTIC QUEST está fenomenal. De todas formas, y aunque que tenga bastante de plataformas, no te pierdas el DONKEY KONG. Es genial.

MAS GAME BOY

*Saludo al equipo de la revista **SUPER JUEGOS**. Tengo la intención de comprarme una **Game Boy**:*
1- ¿Me podrías sugerir tres juegos de dicha consola?
*2- ¿Cuándo llegará a España **Super Game Boy**?*
*3- ¿No hay **Game Genie** para **Super Nintendo**?*
*4- Para **Super Nintendo** qué juego me recomiendas, THE LEGEND OF ZELDA o SUPER MARIO ALL STARS.*

Jorge Cubells Pérez, Valencia.

Otro saludo para tí. 1- DONKEY KONG, LEGEND OF ZELDA y KIRBY´S DREAM LAND.
2- En el mes de Septiembre.
3- Si que lo hay, aunque yo te recomiendo más el **Action Replay**.
4- Los que seguís esta sección sabéis de sobra que soy un fanático del ZELDA, así que obvio la respuesta.

UNA DE MANDOS

*Soy un fan de **SUPER JUEGOS**, poseo una **Mega Drive** y una **Master System II**.*
*1- ¿Cuál comprar: un **Arcade Stick** «6 botones» o un **SG Propad 2**?*
*2- ¿Para qué sirven en el **SG Propad 2** los otros dos botones, no los 6 principales?*
*3- ¿Tiene aceleración para cada botón el **SG Propad 2**?*
*4- ¿Tienen utilidad los 6 botones en el DRAGON BALL Z de **M.D.**?*
*5- ¿Sacarán segunda o tercera entrega de DRAGON BALL Z de **Mega Drive**?*

Fernando Domínguez, Talavera de la Reina.



Haces bien, colega. 1 - A mi me gusta más el ***Arcade Stick***, a **De Lucar** le encanta el ***SG Propad***. 2- Buena pregunta. A no ser que te refieras a los del *Turbo* o del *Slow Motion*, no les hemos encontrado utilidad alguna.
3- Sí.
4- No demasiada.
5- Probablemente sí.

WARPOZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.

*Tengo el **Action Replay** de **Mega Drive**, y me gustaría que me dieras los códigos de energía infinita para todos los personajes de GAUNTLET IV.*

Vicente Garcès, Zaragoza.



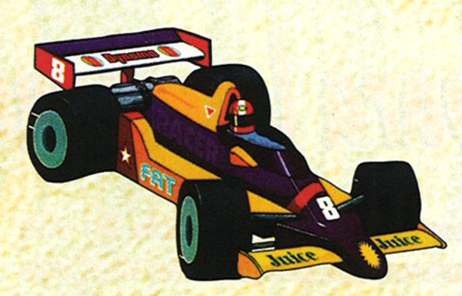
Dicho y hecho, aquí los tienes todos. FF00F900C8 - Energía ilimitada (Warrior). FF03BD00C8 - Energía ilimitada (Valkyrie). FF06810068 - Energía ilimitada (Wizard). FF094500C8 - Energía ilimitada (Elf).



Querría saber todos y cada uno de los trucos para mi juego favorito, los MICROMACHINES de Mega Drive, y sacarle el máximo partido.

El Piti, Cela (Almería).

Para que no te quejes, y nos invites a una copichuela, que ya va siendo hora, aquí tienes todo lo que pides. Realiza las siguiente combinaciones con el juego en pause:
- B, ABAJO, C, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO. Obtendrás vidas infinitas.
- ARRIBA, ABAJO, A, B, IZQUIERDA, DERECHA, C. Tu coche se volverá mucho más rápido.
- IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, START, ABAJO. Un mayor nivel de dificultad.
- IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, A,



ABAJO. Nivel máximo de dificultad.
- A, ARRIBA, B, ABAJO, C, IZQUIERDA, START, DERECHA. Máxima tracción y manejabilidad.
- C, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, A, C. Super fuerza de choque.



Me encanta DUNE II y me gustaría que me dieras los dos últimos passwords de cada casa.

Capitán Martini, Santander.

Aquí los tienes y copiados directamente de nuestra revista hermana MEGA SEGA. Espero que mi narigudo amigo **Némesis** no se cabree demasiado:
ATREIDAS: SONICBLAST - DUNERUNNER
ORDOS: STEALHWAR - POWERCRUSH
HARKONNEN: DEVASTATOR - DEATHRULER.



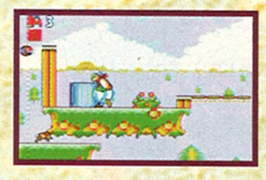




SUPER NINTENDO


MORTAL KOMBAT 2



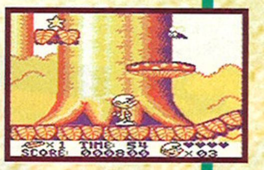


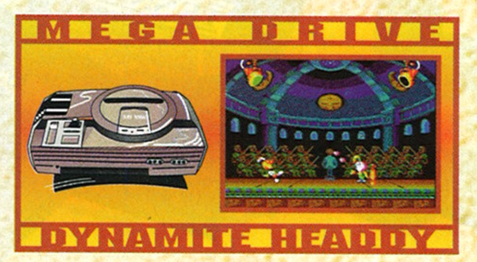


NES
JUNGLE BOOK

GAME BOY
LOS PITUFOS





MEGA DRIVE


DYNAMITE HEADDY



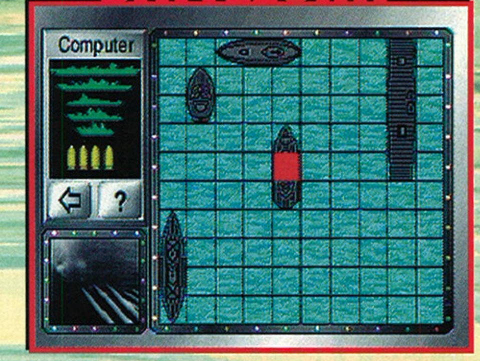
NUEVO CDI... LA ALTERNATIVA

Otra imagen para la máquina de Philips

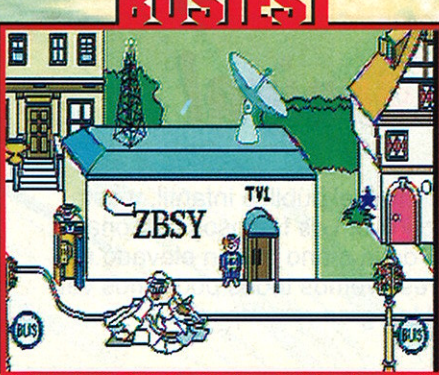
La ausencia de títulos interesantes y la carencia de una buena campaña publicitaria fueron los principales motivos del fracaso del CDi en su primera etapa. Sin embargo, Philips ha vuelto a apostar con fuerza por este soporte. Su cambio de imagen y sus prestaciones auguran grandes éxitos.

El caso del ***CDi*** es uno de los más singulares de la historia del hardware. ***Philips*** lanzó su ***Compact Disc Interactivo*** en 1992 con el único objetivo de liderar el mercado del hardware de élite. Durante bastante tiempo no tuvieron competencia en este segmento, y hasta el lanzamiento del ***3DO*** fueron sin duda la máquina más potente. Sin embargo, el ***CDi*** nunca llegó a triunfar plenamente. La falta de títulos de entretenimiento de calidad, en contraste con el excepcional abanico de propuestas culturales, hizo que la gente que buscaba en este soporte una alternativa a los más limitados juegos de consola se echara para atrás. Además, la ausencia de una campaña publicitaria para apoyar el producto provocó que se convirtiera en un artilugio desconocido para la mayoría de los usuarios. El ***CDi*** no se proyectó al gran público, y los que lo conocían veían en él una buena máquina que jamás aprovechó sus tremendas posibilidades en software de entretenimiento. **Philips**, una de las compañías mundiales más potentes y brillantes, parece

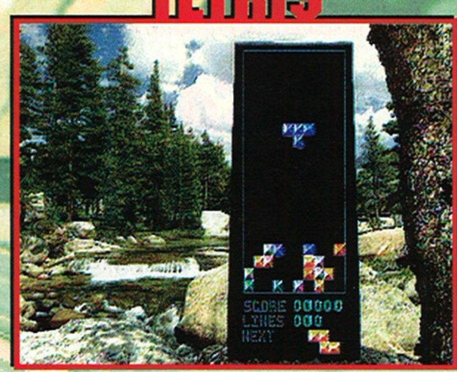
BATTLESHIP



BUSIEST NEIGHBORHOOD



TETRIS

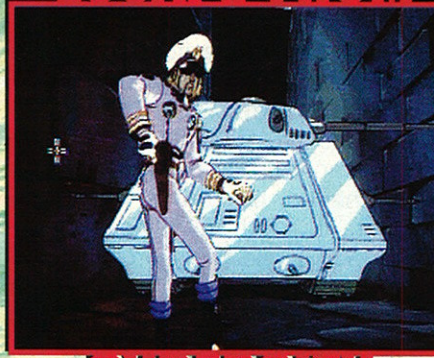


DEFENDER OF THE CROWN

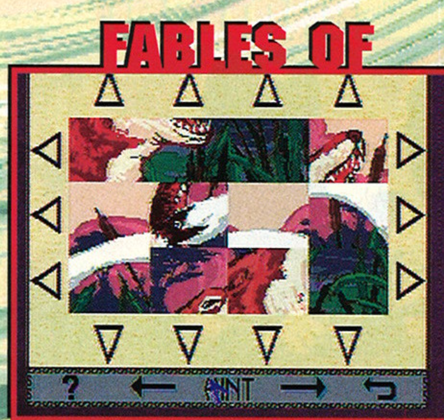




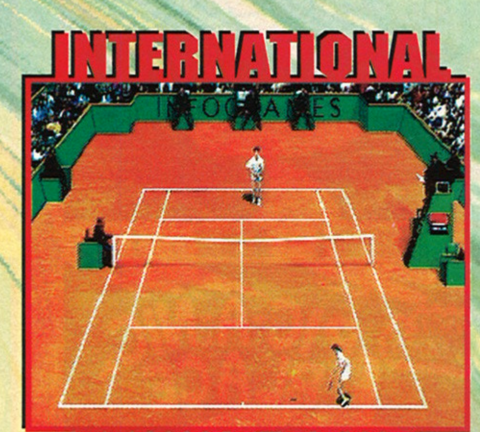
ESCAPE FROM CYBERCITY



FABLES OF AESOP



INTERNATIONAL TENNIS TOUR



que por fn se ha dado cuenta de sus errores y está dispuesta a dar un giro de 180 grados a su política de marketing respecto al ***CDi***.

En primer lugar, se va a apoyar firmemente el producto, dándole una confianza que en otros momentos no se le otorgó. Esto se traducirá en campañas publicitarias informativas y globales, que permitirán conocer a todos los potenciales compradores lo que es realmente un ***CDi*** y todas sus posibilidades, que a partir de ahora van a ser numerosas.

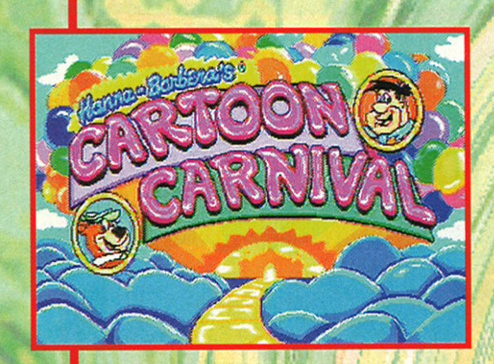
En segundo lugar, y como estandarte sobre el que girará toda esta campaña, se ha dado un nuevo e increíblemente atractivo formato al ***CDi*** que sorprenderá a más de uno. Ligero, curvilíneo y de reducido tamaño,

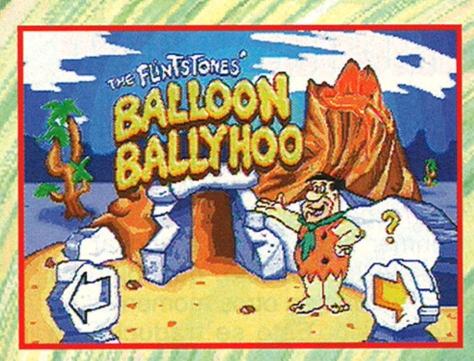
Digital Video Cartridge

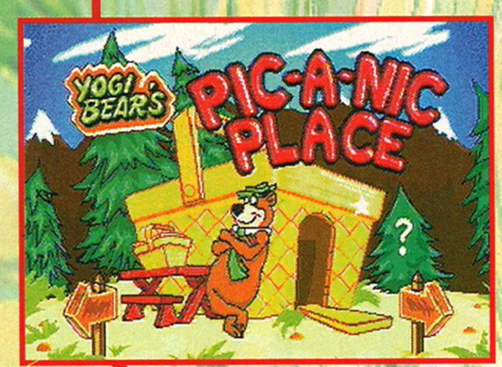
Este es el nuevo aspecto que tendrá el cartucho de *Full Motion Video*. Irá colocado en el interior de la carcasa y no estará a la vista. Es indudablemente una de las mayores bazas de este soporte. Gracias a este elemento podremos contemplar con la mejor calidad y nitidez vídeos musicales y películas tan interesantes como LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, STAR TREK o APOCALYPSIS NOW. Todo un detalle de buen gusto para los cinéfilos. Su inminente aparición está prevista para el mes de Septiembre.

Cartoon Carnival

Philips se preocupa especialmente del público infantil, y este juego es una buena muestra de ello. Los famosos personajes de **Hanna Barbera** nos llevan de la mano por un elevado número de juegos. Como premio, si los resolvemos todos podremos ver un capítulo de sus dibujos animados. Una gran recompensa.

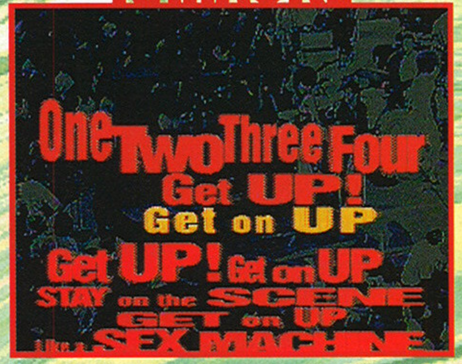








KARAOKE



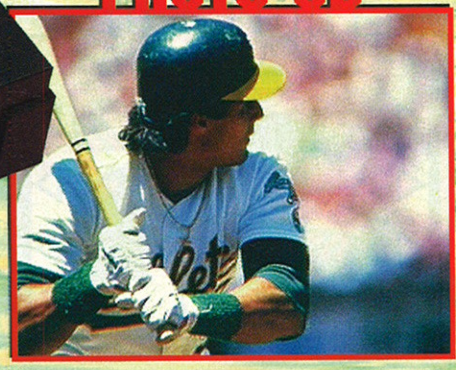
el nuevo ***CDi 450*** mantiene todos los elementos electrónicos de sus hermanos ***210*** y ***220***, los dos anteriores modelos, pero rompe totalmente con éstos en el aspecto. De hecho, los anteriores se asemejaban totalmente a un vídeo y este nuevo soporte puede ser confundido perfectamente con una consola doméstica ultramoderna. Por supuesto, y acorde con los tiempos que corren, el precio ha sido reducido considerablemente, y suponemos que rondará las sesenta o setenta mil pesetas aproximadamente. Por lo tanto, va a resultar bastante más asequible que las noventa o cien mil que venían costando los anteriores.

En tercer lugar, el éxito del ***CDi*** dependerá en gran medida de su último periférico, el *Digital Video Cartridge*, que proveerá de *Full Motion Video* al aparato de **Philips.** Gracias a este hecho, podremos ver con la más alta calidad películas completas, vídeos musicales y jugar con determinados títulos que emplean la tecnología del *Digital Video.* Algunos títulos de películas compatibles se-

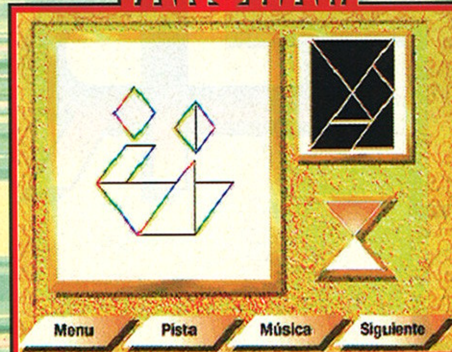
CARACTERISTICAS TECNICAS

CPU : 68070
VELOCIDAD CPU : 15.5 MHZ
CD ROM : 150 Kb/seg
RESOLUCION : 384 por 280 y 768 por 560
MEMORIA RAM : 1.5 MB
COLORES : 16.7 millones (color real)
SONIDO : AD PCM 8 canales
FMV : MPEG1 (opcional)

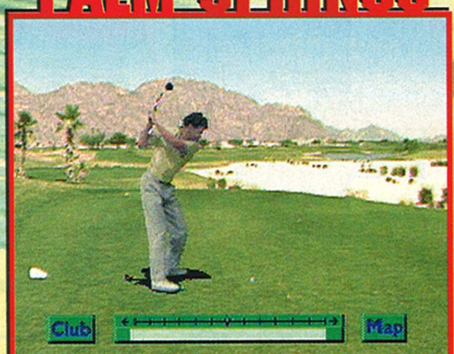




TANGRAM



PALM SPRINGS OPEN





INCA



rán ATRACCION FATAL, LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, STAR TREK VI, APOCALYPSIS NOW o PROPOSICION INDECENTE. Entre los vídeos musicales destacan el célebre KEEP THE FAITH de **Bon Jovi**, THE CREAM de **Eric Clapton**, WAKING UP THE NEIGHBOURS de **Bryan Adams** o TEN SUMMONER'S TALES de **Sting.** Habrá también una lluvia de juegos que precisarán de este cartucho de vídeo como el simulador de boxeo CAESARS o el popular THE 7TH GUEST.

En cuarto y último lugar, el ***CDi*** deberá apoyarse en sus nuevas producciones, que si continúan en la línea de lo visto el mes pasado con los títulos protagonizados por personajes de **Nintendo,** a buen seguro que calarán hondo entre los aficionados. Pronto oiremos hablar de juegos como VOYEUR, NFL FOOTBALL, A GREAT DAY AT THE RACES, NO WORLD ORDER, SHARK ALERT, THE BERENSTEIN BEARS, MYSTERY OF KETHER, STRIKER, REBEL ASSAULT, MAD DOG MACCREE o MICROCOSM.

THE SCOPE

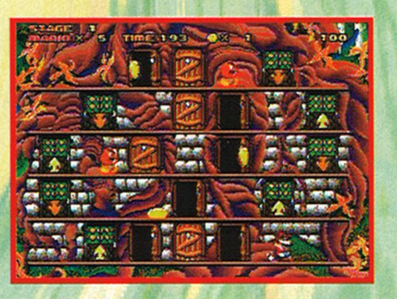
Nintendo CDI

Uno de los más firmes empujones que ha recibido el ***CDi*** en su nueva singladura ha sido el que le han dado los juegos protagonizados por los personajes made in **Nintendo**. El mes pasado testeamos a tres de ellos protagonizados por Zelda, Link y Mario. Ya están en camino otros dos nuevos títulos: MARIO TAKES AMERIKA y ZELDA'S ADVENTURE.









ZOMBIE DINOS

LASER LORDS



LORDS OF THE RISING SUN



THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

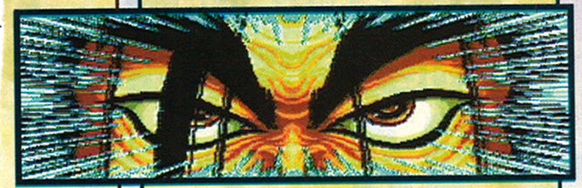
Antes de comenzar una nueva etapa en la revista SUPER JUEGOS, me gustaría ofreceros una lista con las novedades que asaltarán en el futuro los mercados de Japón, Estados Unidos y Europa. Además, os mostraré la última maravilla animada de Virgin y Disney: THE LION KING, la gran baza para Navidad.



ZERO 4 CHAMP R

Hace tres años Media Rings creó el primer ZERO 4 CHAMP, un curioso arcade de coches para PC Engine. Una bonita carátula ocultaba los frenéticos duelos a bordo de los más potentes deportivos japoneses. En Europa, este lanzamiento pasó totalmente desapercibido, pero en Japón obtuvo el éxito sufciente como para sacar la segunda parte en Super Famicom/Nintendo. Su carta de presentación puede resumirse en: una magnífica utilización del Modo 7, 18 modelos reales digitalizados y la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos. Curioso, espectacular e inalcanzable.

SAMURAI SHODOWN













La versión para Super Nintendo de SAMURAI SHODOWN ha sido realizada por Takara. Estamos ante una impecable versión de 32 megas del original 100 MEGA SHOCK de Neo Geo. Su calidad gráfica y sus increíbles animaciones saltan a la vista. Una gran conversión.









LUCHA









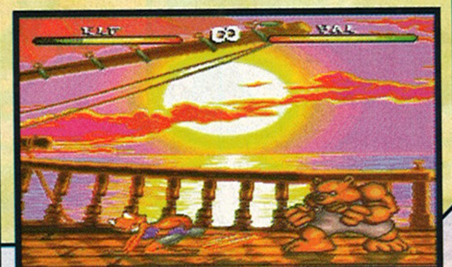
BRUTAL

El grupo de programación Eurocom se ha encargado de eleborar BRUTAL: THE PAWS OF FURY, un juego de lucha protagonizado por Pet Fighters. Las mayores cualidades de este título para SNES residen en la magnífica calidad gráfica de los escenarios y los personajes, excelentemente animados. Pese a su demoledor título, la violencia en BRUTAL es bastante comedida. Este juego supone un simpático intento por crear algo nuevo. La versión para Mega CD cuenta con tres escenarios más, simpáticas escenas animadas entre combates y una modalidad nueva denominada Fun Room.

















DOUBLE DRAGON V

Tradewest vuelve al ataque con la popular saga creada por Technos. DOUBLE DRAGON V: THE SHADOW FALLS se aleja completamente del entorno beat'em up para saborear las mieles lúdicas de fenómenos como SF2 o MK2: 12 luchadores, cuatro modos de juego, Pro Files de cada uno de los luchadores, tres movimientos especiales como mínimo por jugador y un llamativo fatality para despedazar enemigos.







THE REAL GAMEMASTER

MEGA DRIVE

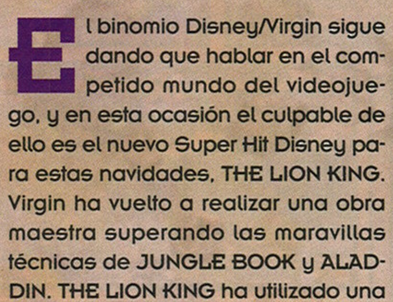
THE LION KING

24 MEGAS

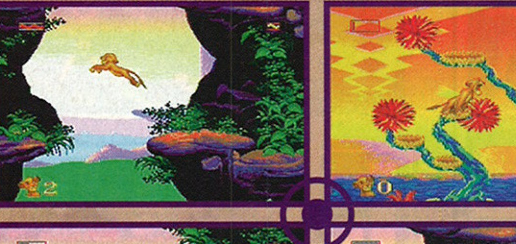
VIRGIN

E.E.U.U.

El binomio Disney/Virgin sigue dando que hablar en el competido mundo del videojuego, y en esta ocasión el culpable de ello es el nuevo Super Hit Disney para estas navidades, THE LION KING. Virgin ha vuelto a realizar una obra maestra superando las maravillas técnicas de JUNGLE BOOK y ALADDIN. THE LION KING ha utilizado una vez más la tecnología Digicel para alcanzar la nada despreciable cifra de 2.000 secuencias de animación. En este nuevo prodigio audiovisual de 24 megas podremos controlar hasta cuatro personajes diferentes (el joven Simba, Simba adulto, Timon y Puumbaa). La banda sonora también marca la pauta con nueve melodías de excelente factura y tres canciones basadas en la música original de Elton John. Aquí os dejo bien acompañados por una variada entrega de pantallas de esta nueva maravilla Disney en su versión Mega Drive.

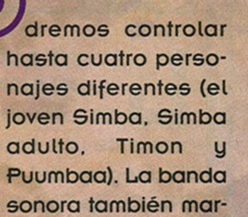


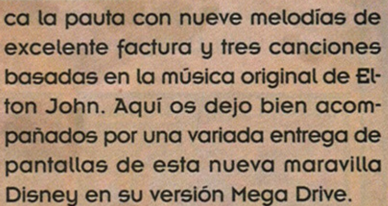














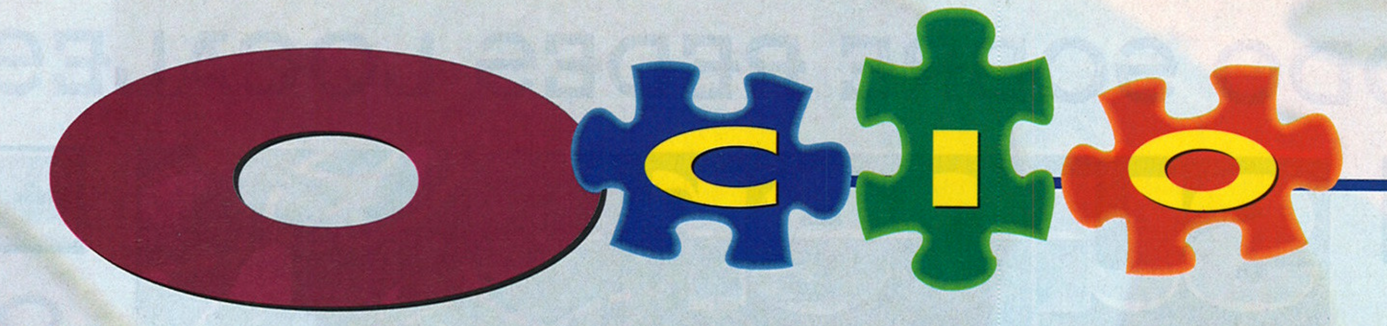




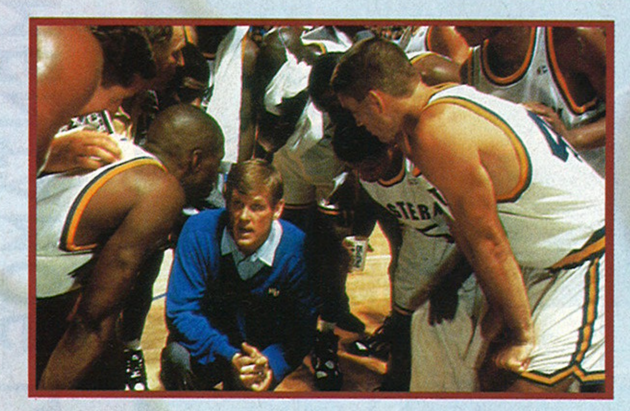








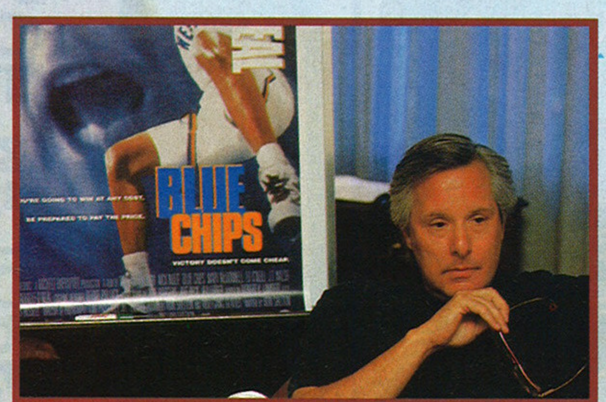
WILLIAM FRIEDKIN DIRECTOR DE *GANAR DE CUALQUIER MANERA*



SHAQUILLE O'NEAL, UN IDOLO PARA TODOS

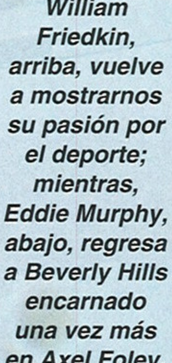


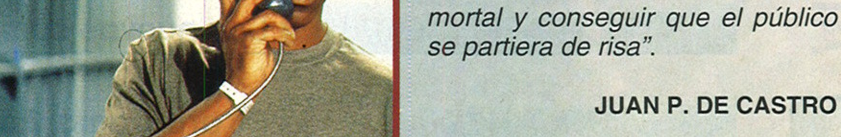
William Friedkin, director de destacadas y taquilleras películas como *French Connection* y *El exorcista*, entre otras, visitó España para presentar su último film, *Ganar de cualquier manera,* en el que intervienen Larry Bird y más de quince jugadores universitarios de baloncesto capitaneados por Shaquille O'Neal, la estrella de Orlando Magics quien, muy pronto, tendrá un juego con su nombre en nuestro mercado.



La película cuenta la historia del dinero que se mueve bajo cuerda en el deporte universitario, pese al ineludible grado de amateurismo que rige sus reglas. Según **Friedkin,** quien jugó de base en sus años como estudiante *"la normativa del deporte universitario importa muy poco a los aficionados, que quieren ver ganar a su equipo por encima de todo. Las reglas son una hipocresía".*
Por un lado, debería situarse el deporte en estado puro, y por otro el profesional. La realidad es muy distinta, según **Friedkin:** *"En América existen todo tipo de deportes profesionales y se paga por ello.* ***Shaquille O'Neal****, por ejemplo, gana más de quince millones de dólares al año, pero la idea es que los estudiantes jueguen por amor al deporte y que, cuando acaben sus estudios, si dan la talla, les contraten".*
En estos momentos, **Shaquille** es una de las grandes estrellas de la NBA y ésta es su primera aparición en el cine en un papel de chico bueno de la calle. *"Todos estamos de acuerdo en que es una de las más grandes estrellas, y que significa mucho más de lo que pudiéramos imaginar".*
Su gran fortaleza y la fuerza física exhibida puede llevar a equívoco. *"Es un gigante bonachón, y por eso le quieren tanto los niños y se ha convertido en su ídolo. Es muy delicado, dócil y tierno hasta el punto de que en la película no actúa, se interpreta a sí mismo".*

William Friedkin, arriba, vuelve a mostrarnos su pasión por el deporte; mientras, Eddie Murphy, abajo, regresa a Beverly Hills encarnado una vez más en Axel Foley.



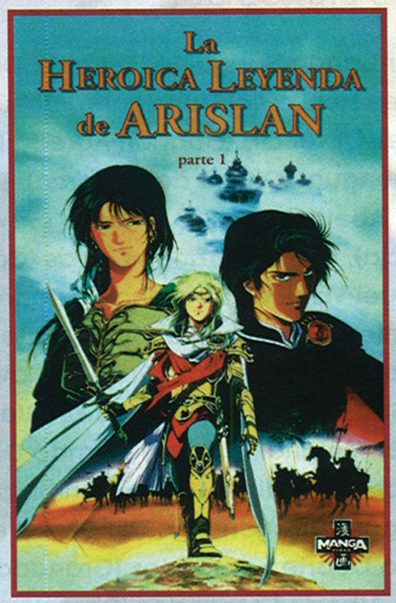


REGRESO A HOLLYWOOD

Axel Foley, el personaje más popular de **Eddie Murphy**, ha regresado. La trama se desarrolla en WonderWorld, un parque de atracciones de Beverly Hills, donde opera una red criminal que el detective deberá desmantelar. **John Landis**, el director, considera que *"fue el primer policía del cine capaz de verse metido en una escena mortal y conseguir que el público se partiera de risa".*

JUAN P. DE CASTRO

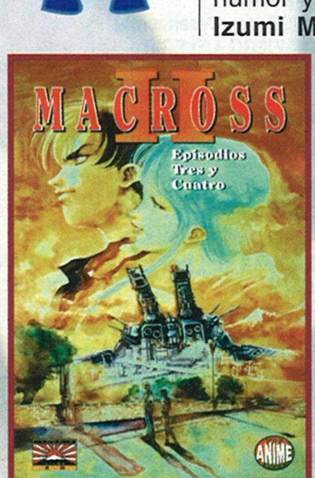




VIDEO

CHICAS CON MANGAS

La lucha súperhumana que nos muestran los mangas japoneses ha dejado de ser patrimonio exclusivo de los varones para no discriminar sexos ni edades. Las chicas también son guerreras, y sino basta con echar un vistazo a las últimas novedades. *Proyecto A-ko*, por ejemplo, comienza en un colegio de chicas con las alumnas vestidas de marineritos. Otro ejemplo es *Kimagure Orange Road*, que se presenta en versión íntegra y contiene dosis de erotismo combinados con el humor y la aventura a partir de la creación de **Izumi Matsumoto**. En *Nadia*, una muchacha que intenta abrirse camino en el mundo del periodismo y que se verá involucrada en una serie de desapariciones. Pero, la historia continúa. En *RG Veda*, las seis puntas de la estrella brillante deberán poner orden en la Tierra tras la traición cometida por Taishakuten. En *La heroíca leyenda de Arislan*, Gieve vive una serie de intrigas y derrocamientos en el reino de Pulse. Por último, los acontecimientos en *Macross* se han desbordado completamente.



LIBROS

El tercer ojo

Si la presencia en las librerías de *El ojo mágico* cautivó a propios y extraños, no quedará a la zaga la segunda, que acaba de aparecer en el mercado publicada por Ediciones B, y que presenta nuevos retos para el ahora ya avezado espectador/lector. La portada azul lo diferencia del primero -en rojo- y las nuevas propuestas son sumamente interesantes; en especial, porque algunos dibujos han dejado de ser formas para representar verdaderos objetos que, a su vez, esconden el contenido que debemos descubrir. Pero el avezado o el curioso puede ir más allá: nada menos que una colección de treinta postales para entretenerse este verano o para implicar a cualquier amigo.



MUSICA

Hecho en España

Hacen una mezcla de heavy, folk y celta. Son españoles y se llaman Mago de Oz. Si en directo son pura dinamita, aquí nos dejan su tarjeta de visita en forma de álbum espléndido. Música con mayúsculas la que hace este sexteto, que ha sido durante dos años consecutivos finalista del Festival de Rock Villa de Madrid. Los amantes del flamenco moderno actual, también tienen una cita importante.

Los herederos de Camarón, ahora llamados Kiko Veneno, Ketama, Tomatito, Lole y Manuel o La Barbería del Sur, entre otros, nos presentan 25 temas en una doble grabación. *Gitano nuevo, flamenco de hoy* es un disco para coleccionar.





OJO MAGICO

LOS GANADORES DE ESTOS MAGNIFICOS LIBROS SON:

José Alejandro Meredia Guerrero (Málaga), Javier Landa Sanguine (Madrid), David Navarro Terceño (Madrid), Mario Rodríguez Martínez (La Rioja), Fibiola Cortés Moskowici (Tarragona), Jesús Paradela Fdez (Madrid), José Miguel Pérez Albo (Madrid), Francisco Javier Pérez Olivencia (Madrid), Alfredo López Andrades (Madrid), Iván Jul-Miranda (Palma de Mallorca), Daniel Alba Amengual (Palma de Mallorca), Pedro Javier Navarro Borja (Alicante), Santiago Roque Camarasa (Alicante), Abelardo Ferrero Alonso (Sevilla), José Manuel Cebrían Gregorio (Zaragoza), Jesús Fortuño Albet (Valencia), Isabel Guzmán Cadas (Cádiz), Santos Almansa García (Albacete), Joán Boria Boronat (Barcelona), Manuel Valdueza (Valencia), Pedro Reverte García (Barcelona), Enrique Réus Jimeno (Gaudalajara), Vicente Gómez Perín (Murcia), Juan Carlos Viñes Pana (Valencia), Carlos de la Torre Villar (Ciudad Real), Sergio Santos Belmonte (Sevilla), Susana Navarro Escobar (Madrid), Alicia Calvo Berna (Alicante), Pablo de Dios Montejo (Salamanca), Alberto Fdez Villagraña (Madrid), Luciano Giudicessi Ureta (Barcelona), Oriol Riera Viñas (Barcelona), Antonio Garrido Galán (Madrid), Francisco Javier Barra Jiménez (Málaga), Rubén Pérez Marín (Barcelona), Miguel Haro Honrubia (Madrid), Javier Carrasco Cabo (Cantabria), José Antonio Arroyo Samaniego (Tarragona), Isaac Gutíerrez Gabiola (Vizcaya), Alberto Sánchez Domingo (Barcelona), Francisco Antonio Duarte Fernández (Granada), Abraham Vázquez García (Valencia), Francisco Vadillo Carmona (La Rioja), Alberto Fernández (Barcelona), José Antonio Maza Carrasco (Barcelona), Raúl Díaz García (Madrid), Fernando López de la Peña (Madrid), Verónica Celada Sánchez (Madrid), José Manuel Donet Fernández (Castellón), Dimas Ballester García (Castellón)

SUPER STREET FIGHTER II

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE ESTOS ESTUPENDOS DIEZ CARTUCHOS SON:

Angustias Martín Morales (Madrid), José Luis González Mariño (Madrid), Pablo Sánchez Fernán (Segovia), José Diego Madrid Valania (Granada), Cristóbal Rubio Muñoz (Valencia), Amador Ortiz Martín (Granada), Fco. Jesús Hernández Sevilla (Granada), Juan Rodríguez (Ciudad Real), Andrés Maeso García (Madrid), Iván Jul-Miranda (Palma de Mallorca).

UNA SUSCRIPCION QUE TE DARA MUCHO JUEGO

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 8,00 A 15,00 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.



ALUCINA x 4
LICENSED BY Nintendo
CHOPLIFTER III
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
ocean
SONY IMAGESOFT
CHOPLIFTER III
Sube a bordo de un helicóptero GA27
y ármate hasta los dientes.
Tienes muchos rehenes que rescatar.
Increíbles efectos, múltiples escenarios...
acción total.
Próximamente en Game Boy.
GAME BOY
THE LAWNMOWER MAN
LAWNMOWER MAN
Si no has probado la realidad virtual, ¿a qué esperas?
El Dr. Angelo te enseñará todos sus poderes
para destruir Cyberjobe en los gráficos más
fantásticos que jamás has visto.
DOUBLE DRAGON
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON
Unete a Battletoads y Double Dragon,
dos expertos superhéroes
y cinco personajes a elegir.
Juntos formareis la máquina más arrasadora de juego.
Próximamente en Super Nintendo.
TRADEWEST
SONY ELECTRONIC PUBLISHING
CLAYMATES
"Everything a true platform guru could ever desire... and more!"
90% - Super Pro Magazine
Interplay
CLAYMATES
Oirás retumbar la tierra que pisas.
Acepta el mayor reto en figuras de animación
y resuelve este increíble rompecabezas.
Cinco mundos y veinticinco niveles te desafían.